

**PENINGKATAN KOMPETENSI MEMBUAT POLA KEMEJA ANAK
MELALUI PEMBELAJARAN DENGAN MEDIA ANIMASI
PADA SISWA KELAS X BUSANA BUTIK
DI SMK DIPONEGORO DEPOK**

Skripsi

**Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan**



**Oleh :
Estri Wiyani
08513242016**

**JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “ Peningkatan Kompetensi Membuat Pola Kemeja Anak Melalui Pembelajaran Dengan Media Animasi Pada Siswa Kelas X Busana Butik Di SMK Diponegoro Depok” yang disusun oleh Estri Wiyani, NIM 08513242016 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, Juni 2012
Pembimbing,



Sugiyem, M.Pd.
NIP. 19751029 200212 20

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul **“Peningkatan Kompetensi Membuat Pola Kemeja Anak Melalui Pembelajaran Dengan Media Animasi Pada Siswa Kelas X Busana Butik Di SMK Diponegoro Depok”** ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 28 Juni 2012 dan dinyatakan lulus.

Penguji:			
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Sugiyem, M.Pd.	Ketua Penguji		20/7/2012
Noor Fitrihana, M.Eng.	Sekretaris Penguji		20/7/2012
Prapti Karomah, M. Pd.	Penguji		20/7/2012

Yogyakarta, Juli 2012

Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta



Dr. Moch. Bruri Triyono

NIP. 19560216 198603 1 003

SUTAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri . sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 24 Juni 2012

Yang Menyatakan,



Estri Wiyani

NIM. 08513242016

MOTTO

Saat langkahku terhenti ku coba ingatkan diriku akan hari esok, ku coba ingatkan lagi bahwa saat ini sedang ku ukir sejarah dalam hidup dan hari ini adalah harapan dari masa lalu.....terimakasih ya Allah atas rencana indah-Mu dahulu, hari ini dan nanti...

(Penulis)

Persembahan

Besar rasa Syukur ini kepada Allah.. atas ijin dan ridho telah hadirkan orang-orang yang selalu mendukung dan mendoakanku.....

- Bapak dan ibuk, terimakasih,,kurasakan benar kasih sayang kalian. Doa kalian adalah pengiring langkahku meniti masa depan, semoga Allah senantiasa memberikan rahmat Nya untuk kalian.....
- Untuk kedua kakakku,,mas Ari dan mas Nuri yang selalu memberi suport..
- Keluarga besar mbah Mangunkaryo dan Mardiwitono terimakasih atas doa kalian semua
- Teman-temanku Dewi, Nana, Atun, Utami, Yeni terimakasih atas bantuan dan semangatnya.
- Teman-teman PKS O8 jangan sia siakan kebersamaan kita dahulu sukses untuk kita semua. Amin..

**“PENINGKATAN KOMPETENSI MEMBUAT POLA KEMEJA ANAK
MELALUI PEMBELAJARAN DENGAN MEDIA ANIMASI PADA SISWA
KELAS X BUSANA BUTIK SMK DIPONEGORO DEPOK ”**

Oleh:

Estri Wiyani

NIM. 08513242016

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk : 1) melaksanakan pembelajaran dengan media animasi pada pembelajaran membuat pola kemeja anak pada siswa kelas X busana butik di SMK Diponegoro Depok; 2) meningkatkan kompetensi membuat pola kemeja anak melalui pembelajaran dengan media animasi pada kelas X busana butik di SMK Diponegoro Depok; 3) mengetahui pendapat siswa kelas X busana butik SMK Diponegoro Depok terhadap penerapan media animasi pada pembelajaran membuat pola kemeja anak dengan media animasi.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang menggunakan model penelitian dari Kemmis dan Taggart. Alur penelitian tindakan kelas terdiri dari (1) Perencanaan, menyusun rancangan tindakan; (2) Tindakan, pelaksanaan pembelajaran sesuai prosedur yang ada di sekolah; (3) Pengamatan, kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat pada waktu tindakan berlangsung; (4) Refleksi, mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan dari data yang telah terkumpul. Subjek dalam penelitian ini adalah 27 siswa kelas X busana butik. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi untuk mengumpulkan data selama berlangsungnya tindakan melalui pembelajaran dengan media animasi, lembar penilaian tes untuk penilaian unjuk kerja dan angket pendapat siswa tentang media animasi yang diterapkan. Data yang diperoleh berupa kualitatif yang dianalisis dengan teknik analisis statistik deskriptif. Uji validitas instrumen penelitian dilakukan berdasarkan *judgement expert* dan uji reliabilitas menggunakan rumus presentase seluruh butir pernyataan dari keseluruhan responden.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1) Aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran dengan media animasi siklus I (79,64%), meningkat pada siklus II (90,74%). 2) Peningkatan hasil belajar praktek membuat pola kemeja anak siswa berdasarkan KKM pada pra tindakan dengan rata-rata kelas 69,88 (40,7%) pada siklus I meningkat dengan rata-rata kelas 71,6 (62,9%) dan pada siklus II meningkat dengan rata-rata kelas 74,05 (92,5%); 3) Pendapat siswa tentang penerapan media animasi pada pembelajaran membuat pola kemeja anak di SMK Diponegoro Depok berada pada kategori senang ada 20 siswa dengan persentase 74,08 %, cukup senang ada 7 orang siswa dengan persentase 25,93 %, sedangkan kategori tidak senang tidak ada (0%).

Kata kunci: Media pembelajaran Animasi, hasil belajar praktek

KATA PENGANTAR

Puji syukur hanya untuk Allah SWT yang telah memberikan nikmat, hidayah, dan karuniaNya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir Skripsi dengan judul “Peningkatan Kompetensi Membuat Pola Kemeja Anak Melalui Pembelajaran Dengan Media Animasi Pada Siswa Kelas X Busana Butik Di SMK Diponegoro Depok” dengan baik.

Penyusun menyadari bahwa dalam penyusunan laporan Tugas Akhir Skripsi ini banyak mendapatkan bimbingan, pengarahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penyusun mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan Tugas Akhir Skripsi ini terutama kepada:

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd. MA, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Moch. Bruri Triyono, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Noor Fitrihana, M. Eng, selaku Ketua Jurusan PTBB, Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta dan dosen Penasehat Akademik PKS 2008.
4. Kapti Asiatun, M.Pd, selaku Koordinator Program Studi Pend. Teknik Busana
5. Sugiyem, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang dengan sabar memberikan bimbingan, pengarahan, nasehat, dan semangat dalam penyusunan skripsi ini.

6. Prapti Karomah, M. Pd, selaku validator ahli media dan materi sekaligus sebagai penguji Tugas Akhir Skripsi.
7. M. Adam Jerusalem, MT, selaku validator ahli media.
8. Dr. Emy Budi Astuti, selaku validator ahli materi.
9. Nurliadin, M.Pd, selaku Kepala Sekolah Menengah Kejuruan Diponegoro Depok Sleman Yogyakarta
10. Rumi Astuti, S.Pd.T, selaku validator ahli materi sekaligus sebagai guru pembimbing dari SMK Diponegoro Depok.
11. Seluruh keluarga besar SMK Diponegoro Depok yang telah bersedia memberikan data-data yang diperlukan..
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu atas segala bantuan, dukungan dan kerjasamanya.
13. Almamater UNY

Penulis menyadari, dalam penyusunan tugas akhir skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat diharapkan. Semoga tugas akhir skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, Juni 2012



Estri Wiyani
NIM. 08513242016

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan	6
F. Manfaat	7
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Diskripsi Teori	8
B. Penelitian yang Relevan.....	42
C. Kerangka Berfikir	43
D. Hipotesis.....	45
BAB III METODE PENELITIAN	56
A. Jenis Penelitian.....	48
B. Desain Penelitian.....	46
C. Setting Penelitian	48
D. Subjek dan Objek Penelitian	49
E. Definisi Operasional Istilah Penelitian	49
F. Prosedur Penelitian	50
G. Teknik Pengumpulan Data.....	56
H. Instrumen Penelitian	58
I. Validitas dan Reliabilitas	63
J. Teknik Analisis Data.....	68
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	72
A. Hasil Penelitian	72
B. Pembahasan.....	97
C. Keterbatasan Penelitian.....	105
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	106
A. Kesimpulan	106
B. Saran	107
DAFTAR PUSTAKA.....	108
LAMPIRAN.....	109

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Kurikulum SMK Diponegoro depok Program Studi keahlian: Tata Busana, Kompetensi keahlian: Busana Butik.....	24
Tabel 2.	Kisi-kisi lembar observasi aktivitas belajar siswa pada pembelajaran membuat pola kemeja anak skala 1:4.....	59
Tabel 3.	Kisi-kisi instrumen angket pendapat siswa terhadap penerapan media animasi pada pembelajaran membuat pola kemeja anak skala 1:4.....	60
Tabel 4.	Kisi-kisi instrumen lembar penilaian unjuk kerja dalam membuat pola kemeja anak skala 1:4.....	61
Tabel 5.	Kisi-kisi instrumen uji kelayakan media animasi untuk tiga ahli materi.....	62
Tabel 6.	Kisi-kisi instrumen uji kelayakan media animasi untuk tiga ahli media (Hasil).....	62
Tabel 7.	Kisi-kisi instrumen uji kelayakan media animasi untuk ahli media (Pengembangan).....	62
Tabel 8.	Kategori penilaian hasil belajar siswa di SMK Diponegoro	71
Tabel 9.	Nilai hasil praktek membuat pola kemeja anak siswa kelas X busana butik pra siklus.....	74
Tabel 10.	Nilai hasil praktek membuat pola kemeja anak siswa kelas X busana butik siklus I.....	79
Tabel 11.	Nilai hasil praktek membuat pola kemeja anak siswa kelas X busana butik siklus II.....	88
Tabel 12.	Peningkatan hasil praktek membuat pola kemeja anak pra siklus, siklus I dan siklus II	91
Tabel 13.	Kategori kemenarikan media berdasar pendapat siswa.....	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Contoh Kemeja anak Lengan Pendek.....	28
Gambar 2.	Bagan Prosedur Pengembangan MMI.....	37
Gambar 3.	Desain Penelitian Tindakan Kelas.....	48
Gambar 4.	Diagram perbandingan hasil praktek pra siklus dengan siklus I berdasarkan KKM pra siklus dan siklus I.....	80
Gambar 5.	Diagram batang peningkatan aktivitas siswa berdasar pengamatan lembar observasi.....	87
Gambar 6.	Diagram perbandingan hasil praktek siklusI dengan siklus II berdasarkan KKM siklus I dan siklus II.....	89
Gambar 7.	Diagram perbandingan hasil praktek pra siklus, siklusI dengan siklus II berdasarkan KKM prasiklus,siklus I dan siklus II.....	92
Gambar 8.	Diagram pendapat siswa terhadap media animasi berdasar angket pendapat siswa kelas X busana butik.....	96

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. RPP membuat pola kemeja anak skala 1:4 siswa kelas X busana Butik siklus I
- Lampiran 2. RPP membuat pola kemeja anak skala 1:4 siswa kelas X busana Butik siklus II
- Lampiran 3. Silabus standar kompetensi membuat pola kemeja ank
- Lampiran 4. Job sheet membuat pola kemeja anak skala 1:4
- Lampiran 5. *Print out* media animasi
- Lampiran 6. Instrumen penelitian lembar observasi aktivitas belajar membuat pola kemeja anak siswa kelas X busana butik
- Lampiran 7. Rekapituilasi data instrumen penelitian
- Lampiran 8 . Instrumen penelitian lembar ujuk kerja membuat pola kemeja kemeja anak siswa kelas X busana butik
- Lampiran 9. Instrumen penelitian angket pendapat siswa kelas X busana butik
- Lampiran 10. Surat permohonan validasi
- Lampiran 11. Surat ijin penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Rendahnya kemampuan dasar, keterampilan, dan keahlian anak-anak usia produktif membuat angka pengangguran yang semakin meningkat di negeri ini, hal tersebut merupakan persoalan besar yang sedang terjadi dalam dunia pendidikan. Kehadiran Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) cukup membawa angin segar dalam dunia pendidikan karena semakin hari semakin banyak orang yang sadar akan nilai dan arti kerja produktif (Suharsimi Arikunto, 1988:1).

Pendidikan kejuruan secara umum bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan peserta didik untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan program kejuruannya (BSNP, 2006:19). Struktur kurikulum SMK pun diarahkan untuk mencapai tujuan tersebut, sehingga materi pembelajaran dalam dasar kompetensi kejuruan dan kompetensi kejuruan disesuaikan dengan kebutuhan program keahlian untuk memenuhi standar kompetensi kerja di dunia kerja.

Program keahlian di SMK diklasifikasikan sesuai dengan kelompoknya seperti SMK kelompok pariwisata, program keahlian yang ada di dalamnya yaitu program keahlian jasa boga, program keahlian tata busana, program keahlian tata kecantikan dan program keahlian akomodasi perhotelan. Masing-masing program keahlian tersebut ditempuh selama masa studi tiga tahun atau enam semester, selama masa itu peserta didik memperoleh bekal ilmu, pengalaman, serta keterampilan sesuai dengan jurusan untuk siap terjun di dunia kerja. Program

keahlian yang akan digeluti dipilih berdasar keinginan, minat dan bakat masing-masing peserta didik, seperti peserta didik yang memiliki bakat keterampilan dan berminat dalam dunia *fashion*, dapat memilih dan belajar pada program keahlian tata busana kompetensi keahlian busana butik.

Salah satu standar kompetensi program keahlian tata busana yang harus dicapai yaitu membuat pola (*pattern making*). Peserta didik dikatakan memiliki kompetensi membuat pola ini apabila telah menempuh dan menyelesaikan tugas-tugasnya sesuai indikator pencapaian kompetensi yaitu menguraikan macam-macam teknik pembuatan pola (teknik konstruksi dan teknik *drapping*) dan membuat pola. Proses membuat pola merupakan tahapan pembuatan busana yang memerlukan keterampilan, ketelitian dan ketepatan dalam pembuatannya. Berawal dari pembuatan pola suatu busana akan terbentuk dengan indah dan nyaman saat dikenakan, oleh sebab itu materi membuat pola cukup berpengaruh terhadap tahapan yang lain. Sama halnya busana orang dewasa pada tahap pembuatan pola busana anak ini, dilakukan dengan teknik konstruksi.

Berdasarkan observasi pada siswa kelas X busana butik yang dilakukan peneliti di SMK Diponegoro Depok, ditemukan bahwa siswa menganggap materi membuat pola adalah materi yang rumit dan sulit dipahami karena berupa materi yang berisi rumus-rumus dengan perhitungan dan gambar. Sebagian dari mereka mengeluhkan penyampaian materi membuat pola busana terlalu cepat, sehingga membuat siswa tidak benar-benar memahami materi dan kesulitan untuk mengikuti langkah selanjutnya. Serta keterbatasan guru untuk menjelaskan kembali tidak sampai siswa benar-benar mengerti, karena hanya menggunakan

media papan tulis yang sekalinya terhapus sulit untuk dibuat lagi. Beberapa hal tersebut menyebabkan peserta didik kurang memusatkan perhatian dan kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru, sehingga proses pembelajaran yang terlaksana kurang berjalan sesuai rencana. Berdasarkan data yang diperoleh di sekolah dalam mata pelajaran tersebut nilai 7,0 yang menjadi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), 59,3% dari jumlah siswa belum dapat mencapainya, sementara proses pembelajaran dikatakan tuntas apabila paling tidak 70% dari jumlah siswa telah mencapai KKM.

Beberapa indikasi di atas menunjukkan bahwa memang pembelajaran membuat pola konstruksi busana anak belum berjalan secara efektif, karena pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu membawa siswa mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi yang diharapkan (Benny A. Pribadi, 2009:19). Mengingat betapa pentingnya tahap membuat pola dalam proses membuat busana dan dalam lingkup akademik khususnya pada kompetensi keahlian busana butik, oleh sebab itu peneliti menjadikan materi membuat pola konstruksi kemeja anak sebagai objek dalam penelitian ini.

Tindakan untuk mengupayakan pencapaian tujuan pembelajaran tersebut, sangat memerlukan peran serta guru yang selalu aktif, kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Upaya guru yang tepat akan dapat menanggulangi permasalahan yang terjadi, salah satunya dengan penggunaan alat bantu sebagai media perantara penyampaian materi dalam proses pembelajaran praktek membuat pola konstruksi busana.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran) yang dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan (proses belajar) dalam diri peserta didik pada saat kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Daryanto,2011:5). Oleh sebab itu, peneliti menggunakan media pembelajaran animasi sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi praktek membuat pola konstruksi kemeja anak, diharapkan dengan media ini dapat membantu siswa dalam memahami dan mengikuti langkah-langkah membuat pola busana anak, karena dengan media pembelajaran hal-hal yang bersifat abstrak dapat dikongkritkan dan hal yang kompleks dapat disederhanakan.

Pemilihan multimedia sebagai media presentasi yang dapat mengaplikasikan kata-kata dan gambar-gambar ini cocok untuk diterapkan pada pembelajaran materi membuat pola busana anak, karena materi membuat pola konstruksi merupakan materi praktek berupa langkah-lagkah menggambar pola yang terbentuk dari penggabungan garis berdasarkan rumus-rumus. Atas dasar tersebut diharapkan dengan media ini, pembelajaran membuat pola konstruksi busana akan lebih menarik perhatian siswa dan dapat membantu siswa dalam memahami gambar dan teknik membuat pola secara terperinci, sehingga meningkatkan aktivitas belajar siswa dan secara tidak langsung dapat meningkatkan kompetensi belajar siswa pada mata diklat membuat pola.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang ada antara lain:

1. Siswa merasa materi pembelajaran pola busana anak yang disampaikan oleh guru terlalu cepat, sehingga siswa tidak benar-benar memahami teknik membuat pola karena tertinggal untuk mengikuti langkah selanjutnya.
2. Siswa menganggap bahwa membuat pola konstruksi busana adalah materi yang rumit dan sulit dipahami, karena berisi perhitungan, rumu-rumus, dan gambar.
3. Media papan tulis yang digunakan oleh guru untuk menjelaskan langkah menggambar pola konstruksi busana anak terbatas apabila ingin diulang-ulang, karena sekiranya terhapus sulit untuk dibuat lagi.
4. Nilai 7,0 yang menjadi nilai ketuntasan minimal mata diklat membuat pola konstruksi busana di SMK Diponegoro ini belum dapat dicapai oleh 59,3% jumlah siswa kelas X busana butik, sementara pembelajaran dikatakan berhasil apabila ketuntasan paling tidak telah mencapai 70% siswa .

C. Batasan Masalah

Berdasar latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini hanya memfokuskan pada peningkatan kompetensi membuat pola konstruksi kemeja anak melalui pembelajaran dengan media animasi pada siswa kelas X busana butik di SMK Diponegoro Depok. Karena media animasi merupakan media yang dapat mengaplikasikan kata-kata dan gambar dinamis, berupa

langkah-langkah membuat pola yang disertai dengan keterangan-keterangan, serta dapat dengan mudah ditampilkan kembali apabila ingin dijelaskan ulang.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran membuat pola kemeja anak dengan media animasi pada siswa kelas X busana butik di SMK Diponegoro Depok?
2. Bagaimanakah peningkatan pencapaian kompetensi pembelajaran membuat pola kemeja anak dengan media animasi pada siswa kelas X busana butik di SMK Diponegoro Depok ?
3. Bagaimana pendapat siswa kelas X busana butik SMK Diponegoro Depok terhadap penerapan media animasi pada pembelajaran membuat pola kemeja anak dengan media animasi?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk melaksanakan pembelajaran dengan media animasi pada kompetensi membuat pola kemeja anak siswa kelas X busana butik di SMK Diponegoro Depok.
2. Untuk meningkatkan pencapaian kompetensi membuat pola kemeja anak melalui pembelajaran dengan media animasi siswa kelas X busana butik di SMK Diponegoro Depok.
3. Untuk mengetahui pendapat siswa kelas X busana butik SMK Diponegoro Depok terhadap penerapan media animasi pada pembelajaran membuat pola kemeja anak dengan media animasi.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

- a. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai wahana untuk menambah wawasan dan pengetahuan yang berkaitan dengan teknologi pembelajaran tentang media pembelajaran khususnya multimedia.
- b. Diharapkan melalui penelitian ini dapat dijadikan sebagai bekal pengalaman berupa kegiatan belajar mengajar di sekolah, apabila kelak diterapkan sebagai calon pendidik.

2. Bagi sekolah

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan informasi yang dapat dipergunakan sebagai bahan pertimbangan dalam penyampaian materi membuat pola konstruksi busana siswa SMK Diponegoro Depok.
- b. Membantu meningkatkan kompetensi siswa kelas X busana butik dalam membuat pola busana di SMK Diponegoro Depok melalui peningkatan kualitas proses belajar mengajar dengan media animasi.

3. Bagi Program Studi Pendidikan Teknik Busana

- a. Memperoleh masukan untuk kepentingan penelitian ke depan terkait masalah peningkatan pencapaian kompetensi terutama dalam pembuatan busana anak.
- b. Memperoleh informasi media animasi yang dapat mempermudah siswa SMK Diponegoro Depok dalam kegiatan belajar membuat pola konstruksi busana anak.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pembelajaran

a. Pengertian

Proses yang terjadi pada kegiatan belajar seseorang dapat tertuang melalui pembelajaran, dimana pembelajaran dimaknai sebagai interaksi dua arah dari seorang guru dan peserta didik, diantara keduanya terjadi komunikasi yang intens dan terarah menuju suatu target yang telah ditentukan sebelumnya (Triyanto, 2010:17). Sedangkan menurut pendapat Azhar Arsyad (2011:1) pembelajaran diartikan sebagai proses belajar yang diselenggarakan secara formal di sekolah untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi belajar antar guru dan peserta didik dimana diantara keduanya terjadi komunikasi yang intens dan terarah dalam sekolah untuk mengarahkan perubahan dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap pada diri siswa secara terencana.

Interaksi belajar dipengaruhi oleh beberapa komponen menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Azwan Zain (2006:41-50) yaitu, tujuan,

bahan pelajaran, kegiatan belajar, metode, alat, sumber belajar dan evaluasi. Sedangkan menurut Wina Sanjaya (2006:59) komponen pembelajaran mencakup tujuan, materi, metode, media dan evaluasi. Maka dapat disimpulkan komponen pembelajaran mencakup lima hal yang utama yaitu tujuan, materi, metode, media dan evaluasi, secara lebih jelasnya akan diuraikan sebagai berikut:

1) Tujuan

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Azwan Zain (2006:41) Tujuan merupakan cita-cita yang ingin dicapai dari pelaksanaan suatu kegiatan. Sedangkan menurut Wina Sanjaya (2006:59) tujuan pembelajaran merupakan pencapaian sistem pembelajaran berupa sejumlah kompetensi yang dapat diamati, dilihat dan dirasakan. Sedangkan menurut Benny A. Pribadi (2009:40) tujuan pembelajaran adalah hasil instruksional yang diperoleh siswa melalui fasilitas pembelajaran berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran merupakan cita-cita yang ingin dicapai dari pelaksanaan proses pembelajaran berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dapat diamati, dilihat dan dirasakan untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dasar rumusan tujuan pembelajaran menurut Benjamin S. Bloom dan David Krathwohl dalam Benny A. Pribadi (2009:15-17) mencakup 3 ranah, yaitu :

a) Ranah kognitif

Ranah kognitif adalah untuk melatih kemampuan dalam lingkup intelektual agar siswa mampu menyelesaikan tugas-tugas yang bersifat intelektual.

b) Ranah afektif

Ranah afektif merupakan ranah yang terkait dengan sikap, emosi, penghargaan, dan penghayatan, atau apresiasi terhadap nilai, norma dan sesuatu yang sedang dipelajari.

c) Ranah psikomotor

Ranah psikomotor merupakan ranah yang berkaitan dengan kegiatan yang bersifat fisik dalam berbagai mata pelajaran.

2) Bahan pelajaran (Materi)

Bahan pelajaran merupakan substansi yang akan disampaikan dalam proses belajar mengajar (Syaiful Bahri Djamarah dan Azwan Zain, 2006:43). Sedangkan menurut Wina Sanjaya (2006:59) materi juga disebut sebagai *subject centered teaching*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa materi merupakan pokok bahasan yang disampaikan oleh guru kepada siswa dalam proses pembelajaran. Menentukan materi yang akan disampaikan kepada siswa hendaknya didasarkan pada kriteria yang telah direduksi dari pendapat Harjanto (2008 : 222) yaitu sebagai berikut:

- a) Sesuai dengan tujuan instruksional
- b) Materi pelajaran terjabar
- c) Relevan dengan kebutuhan siswa
- d) Kesesuaian dengan kondisi masyarakat

- e) Materi pelajaran mengandung segi-segi etik
- f) Materi pelajaran tersusun dalam ruang lingkup dan urutan yang sistematis dan logis.
- g) Materi pelajaran berasal dari buku sumber yang baku.

Materi yang ditentukan berdasar kriteria di atas dimaksudkan untuk pencapaian hasil belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran.

3) Metode

Syaiful Bahri Djamarah dan Azwan Zain (2006:44) memaknai metode sebagai cara yang dipergunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Sedang menurut Menurut Martinis Yamin (2007:152) metode pembelajaran adalah cara melakukan atau menyajikan, menguraikan, memberi contoh dan memberi latihan materi pelajaran tertentu kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sementara Hamzah B. Uno dkk (2008:2) mengemukakan bahwa metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru dalam menjalankan fungsinya sebagai alat mencapai tujuan yang lebih bersifat prosedural yang berisi tentang tahapan tertentu.

Berdasar beberapa pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa metode pembelajaran adalah cara guru dalam menyajikan, menguraikan, memberi contoh kepada siswa dengan sebaik mungkin pada saat proses pembelajaran berlangsung yang lebih bersifat prosedural yang berisi tentang tahapan tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Dalam menggunakan metode pembelajaran, seorang guru perlu mempertimbangkan beberapa faktor yang telah direduksi dari pendapat Martinis Yamin (2007:146-152), antara lain :

- a) Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
 - b) Pengetahuan awal siswa atau pengalaman sebelumnya
 - c) Bidang studi/ pokok bahasan/aspek/materi
 - d) Alokasi waktu dan sarana penunjang
 - e) Jumlah siswa
 - f) Pengalaman dan kewajiban belajar
- 4) Alat / media

Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari komponen-komponen pembelajaran. Di dalam pembelajaran, istilah media adalah alat pembawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran (Azhar Arsyad, 1997:4). Sedangkan menurut Daryanto (2011:5) media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan. Sementara menurut Briggs dalam Martinis Yamin (2007:177) media pembelajaran diartikan sebagai sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat dijelaskan pengertian media pembelajaran adalah alat atau sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan berupa materi pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Empat pertimbangan dalam memilih media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran menurut Martinis Yamin (2007:186) adalah:

- a) Tujuan / indikator yang hendak dicapai
 - b) Kesesuaian media dengan materi yang menjadi pokok pembahasan
 - c) Tersedia sarana dan prasarana penunjang
 - d) Karakteristik siswa
- 5) Evaluasi

Evaluasi dalam proses pembelajaran merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan. Ditinjau dari beberapa pendapat mengenai pengertian evaluasi seperti yang dikemukakan oleh Cosmin S. Widodo dan Jasmadi (2008:25), bahwa evaluasi adalah mengumpulkan, menganalisis dan menginterpretasikan informasi mengenai setiap aspek dari proses pembelajaran yang dilaksanakan untuk memutuskan apakah kegiatan belajar mengajar berjalan dengan efektif, efisien, atau *out come* telah sesuai dengan yang diinginkan .

Sedangkan menurut Hamzah B. Uno, dkk (2010:181) evaluasi diartikan sebagai proses yang dimulai untuk menentukan objek yang diukur, mengukurnya, mencapai hasil pengukuran, mentransformasikan ke dalam nilai, dan mengambil keputusan lulus tidaknya siswa, efektif tidaknya guru mengajar, atau baik buruknya interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasar beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian evaluasi adalah serangkaian proses kegiatan yang dilaksanakan setelah kegiatan belajar berlangsung berupa pengukuran, pengolahan, penafsiran, dan pertimbangan yang ditransformasikan ke dalam nilai untuk menentukan tingkat keberhasilan proses pembelajaran.

b. Pelaksanaan pembelajaran di SMK

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan pendidikan menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan peserta didik untuk dapat bekerja dalam bidang tertentu, kemampuan beradaptasi di lingkungan kerja, melihat peluang kerja dan mengembangkan diri dikemudian hari (Depdiknas,2004:1). Berdasar pemahaman tentang SMK di atas maka dapat dilihat bahwa sebagian besar materi pembelajaran yang diajarkan kepada siswa SMK adalah materi kejuruan berbasis kompetensi. Pembelajaran berbasis kompetensi dalam kurikulum 2004 harus menganut prinsip pembelajaran tuntas (*mastery learning*) untuk dapat menguasai

sikap (*attitude*), ilmu pengetahuan (*knowledge*) dan keterampilan (*skills*) agar dapat bekerja sesuai profesinya. Agar dapat belajar secara tuntas prinsip pembelajaran yang dikembangkan sebagai berikut :

1) *Learning by doing*

Merupakan pembelajaran melalui aktivitas/kegiatan nyata, yang memberikan pengalaman belajar bermakna, dikembangkan menjadi pembelajaran berbasis produksi.

2) *Individualized learning*

Merupakan pembelajaran dengan memperhatikan keunikan setiap individu, dilaksanakan dengan sistem modular.

Proses pembelajaran yang dilaksanakan tetap mengacu pada tahapan pelaksanaan pembelajaran secara umum, yang berjalan secara fleksibel, bervariasi dan memenuhi standar. Proses pembelajaran dalam Depdiknas (2008) dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu:

a) Kegiatan pendahuluan

Pendahuluan merupakan kegiatan awal suatu pelaksanaan proses pembelajaran yang harus dilakukan sebaik-baiknya oleh guru karena dapat membangkitkan motivasi dan memfokuskan perhatian peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Kegiatan guru dalam tahap pendahuluan adalah:

- (1) Menyiapkan peserta didik secara fisik dan psikis untuk mengikuti proses pembelajaran

- (2) Mengkondisikan peserta didik tentang apa yang akan dipelajari, bagaimana mempelajarinya dan apa yang akan diperoleh dari kegiatan belajar yang akan dilaksanakan.

b) Kegiatan inti

Merupakan tahap proses pembelajaran yang dilakukan untuk mencapai kompetensi dasar yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai bakat dan minat serta perkembangan fisik dan psikis peserta didik. Pelaksanaan kegiatan inti dilakukan dengan metode yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan materi pembelajaran, yang melalui proses:

(1) Eksplorasi

Dimaksudkan untuk mencari informasi yang dalam dan luas berdasarkan pengalaman peserta didik tentang materi yang akan dipelajari. Yang dilakukan guru dalam proses eksplorasi yaitu:

- (a) Melibatkan peserta didik dengan menerapkan prinsip alam ambang guru dan belajar melalui aneka sumber.
- (b) Menggunakan berbagai metode dan media pembelajaran serta sumber belajar lain yang relevan

- (c) Memfasilitasi terjadinya interaksi antara peserta didik dengan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya.
 - (d) Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan belajar
 - (e) Memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio atau lapangan
- (2) Elaborasi
- Yang dilakukan guru, yaitu:
- (a) Membiasakan peserta didik untuk membaca menulis melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna
 - (b) Memfasilitasi peserta didik dengan memberikan tugas, diskusi dll untuk memunculkan gagasan baru baik secara tertulis maupun lisan
 - (c) Memberi kesempatan untuk berfikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut.
 - (d) Memfasilitasi peserta didik untuk berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar.
 - (e) Memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, atau cara efektif yang lain terhadap produk yang dihasilkan
 - (f) Memfasilitasi peserta didik untuk menumbuhkan rasa percaya diri dan rasa bangga.

(3) Konfirmasi

Kegiatan yang dilakukan oleh guru dengan melakukan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi melalui:

- (a) Memberikan umpan balik (*feed back*) yang positif dan pengetahuan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun hadiah terhadap keberhasilan peserta didik
- (b) Memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukan.
- (c) Memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pengalaman yang bermakna dalam mencapai kompetensi dasar.

c) Penutup

Merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengakhiri aktivitas pembelajaran, yang dilakukan dalam bentuk:

- (1) Dilakukan sendiri atau bersama-sama peserta didik membuat rangkuman atau kesimpulan pelajaran.
- (2) Melakukan penilaian atau refleksi terhadap kegiatan yang telah dilakukan
- (3) Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil belajar
- (4) Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk remedial, atau pengayaan, layanan konseling atau memberi tugas individu maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik.

(5) Menyampaikan pembelajaran tahap berikutnya.

Kegiatan inti proses pembelajaran tersebut di atas dilaksanakan semata-mata agar suasana aktif terjadi di dalam kelas, sehingga tercipta pembelajaran efektif yang ditunjukkan dari sikap siswa yang aktif mengikuti pembelajaran menurut Darmasyah (2010:4) dapat dilihat dari ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Wajah memancarkan kesenangan
- 2) Lebih aktif dan kreatif bertanya, berdiskusi dan menjawab berbagai pertanyaan
- 3) Mengerjakan tugas dengan motivasi tinggi
- 4) Merasa waktu pembelajaran begitu singkat
- 5) Menantikan pertemuan berikut dengan antusias.

Proses pembelajaran yang terlaksana di SMK dapat berjalan dengan teratur dan sesuai rencana, dengan adanya suatu perangkat yang mendukung dan mengarahkan pelaksanaan proses pembelajaran tersebut menjadi peristiwa yang berurutan dan sistematis sehingga tercapai tujuan pembelajaran, perangkat pembelajaran yang digunakan antara lain:

- 1) Silabus

Menurut Abdul Majid (2008:38) silabus didefinisikan sebagai rancangan bahan ajar mata pelajaran tertentu pada jenjang tertentu dan kelas tertentu sebagai hasil dari seleksi, pengelompokan, pengurutan dan penyajian materi kurikulum yang dipertimbangkan

berdasarkan ciri-ciri dan kebutuhan daerah setempat. Unsur-unsur silabus dalam Abdul Majid (2008:39) sedikitnya mencakup :

- a) Tujuan mata pelajaran yang akan diajarkan
 - b) Sasaran-sasaran mata pelajaran
 - c) Keterampilan yang diperlukan agar dapat menguasai mata pelajaran tersebut dengan baik
 - d) Urutan-urutan topik yang diajarkan
 - e) Aktivitas dan sumber belajar pendukung keberhasilan pembelajaran
 - f) Berbagai teknik evaluasi yang digunakan
- 2) RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)

Menurut pendapat Bermawi Munte (2009:200) RPP adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai suatu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi dan dijabarkan dalam silabus, lingkupnya mencakup satu kompetensi dasar yang terdiri dari satu indikator atau beberapa indikator untuk satu kali pertemuan atau lebih. Sesuai dengan PP No.19 tahun 2005 pasal 20 sekurang-kurangnya RPP memuat tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pengajaran, sumber belajar dan penilaian hasil belajar .

2. Kompetensi Membuat Pola Kemeja Anak di SMK

a. Kompetensi Sekolah Menengah Kejuruan(SMK)

Kompetensi menurut Richey dalam Benny A. Pribadi (2009:12) didefinisikan sebagai pengetahuan, keterampilan dan sikap yang memungkinkan seseorang dapat melakukan aktivitas secara efektif dalam melaksanakan tugas dan fungsi pekerjaan sesuai dengan standar yang telah ditentukan. Sedangkan menurut Abdul Majid (2008:24) kompetensi dimaknai sebagai tugas-tugas sesuai dengan standar performansi yang telah ditetapkan. Sementara Comsin S. Widodo dan Jasmadi (2008:11) menyebutkan bahwa kompetensi bermakna keseluruhan dari kemampuan peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar, bukan kemampuan secara kognitif maupun psikomotorik saja, tetapi juga kemampuan untuk bersikap (*attitude*) karena hidup bersama masyarakat.

Berdasar beberapa pendapat di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kompetensi adalah pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai dasar yang diperoleh melalui pendidikan atau latihan sebagai kemampuan melaksanakan tugas dan pekerjaan bukan kemampuan secara kognitif maupun psikomotorik saja, tetapi juga kemampuan untuk bersikap sesuai standar yang telah ditentukan.

SMK merupakan sekolah dengan pembelajaran berbasis kompetensi, penguasaan kompetensi peserta didik disesuaikan dengan standar kompetensi dunia kerja, dimana itu semua merupakan bagian dari tujuan umum SMK, sehingga untuk mencapai tujuan tersebut dalam susunan

struktur kurikulum mata diklat yang menjadi standar kompetensi SMK dikelompokkan menjadi tiga program yaitu:

1) Program normatif

Program normatif merupakan kelompok mata diklat yang membentuk peserta didik menjadi pribadi yang memiliki norma-norma dalam kehidupan individu maupun bersosial dalam masyarakat, sebagai warga negara dan warga dunia. Program yang berisi mata diklat yang menitikberatkan pada norma, sikap, perilaku yang harus diajarkan, ditanamkan, dan dilatihkan pada peserta didik.

2) Program adaptif

Program adaptif adalah program yang berisi mata diklat yang membentuk peserta didik yang memiliki dasar pengetahuan yang luas dan kuat untuk menyesuaikan dan mengembangkan diri di lingkungan sosial dan kerja sesuai dengan perkembangan teknologi dan seni. Program ini lebih menitikberatkan pada penguasaan konsep prinsip dasar ilmu dan teknologi yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

3) Program produktif

Program produktif merupakan kelompok mata diklat yang membekali peserta didik agar memiliki kompetensi kerja sesuai standar kompetensi dalam dunia kerja. Program ini bersifat melayani permintaan pasar kerja dan diajarkan sesuai kebutuhan tiap program keahlian.

b. Kompetensi Keahlian Busana Butik

SMK terbagi dalam beberapa bidang program keahlian, salah satunya adalah program keahlian tata busana dengan kompetensi keahlian busana butik. Setiap program keahlian di SMK mempunyai tujuan yang sama yaitu membekali peserta didik dengan keterampilan dan pengetahuan agar menjadi lulusan yang siap menghadapi tantangan dalam dunia kerja. Standar kompetensi keahlian busana butik telah disesuaikan dengan standar nasional yaitu standar yang relevan dan berlaku pada sektor industri negara ini bahkan negara lain (Depdiknas, 2003).

Penyusunan dan pengembangan standar kompetensi terus dilakukan agar dapat mengimbangi perkembangan dunia *fashion*, secara lebih khusus dalam Depdiknas (2003) penyusunan standar kompetensi bertujuan untuk :

- 1) Menyediakan standar kompetensi bidang keahlian tata busana yang diakui oleh asosiasi busana baik ditingkat nasional/internasional.
- 2) Meningkatkan efisiensi dan relevansi secara internal terhadap penyelenggara pendidikan kejuruan.
- 3) Meningkatkan peran aktif masyarakat industri dan asosiasi profesi busana dalam mengembangkan sumber daya manusia melalui SMK.

Secara lebih khusus kompetensi keahlian busana butik dalam pelaksanaan pembelajaran di SMK Diponegoro Depok mengacu pada KTSP Spektrum 2009 yang akan diuraikan dalam tabel kompetensi kejuruan program studi keahlian tata busana sebagai berikut:

Tabel 1. Kurikulum SMK Diponegoro Depok Program Studi keahlian : Tata Busana ,
Kompetensi keahlian: Busana Butik

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR
1. Menggambar busana (<i>fashion drawing</i>)	1.1 Memahami bentuk bagian-bagian busana 1.2 Mendiskripsikan bentuk proporsi dan anatomi beberapa tipe tubuh manusia 1.3 Menerapkan teknik pembuatan desain busana 1.4 Penyelesaian pembuatan gambar.
2. Membuat pola (<i>Pattern Making</i>)	2.1 Menguraikan macam-macam teknik pembuatan pola (teknik konstruksi dan teknik <i>drapping</i>) 2.2 Membuat pola.
3. Membuat busana wanita	3.1 Mengelompokkan macam-macam busana wanita 3.2 Memotong bahan 3.3 Menjahit busana wanita 3.4 Menyelesaikan busana wanita dengan jahitan tangan 3.5 Menghitung harga jual 3.6 Melakukan pengepresan.
4. Membuat busana pria	4.1 Mengelompokkan macam-macam busana pria 4.2 Memotong bahan 4.3 Menjahit busana pria 4.4 Penyelesaian busana pria dengan jahitan tangan 4.5 Menghitung harga jual 4.6 Melakukan pengepresan.
5. <i>Membuat busana anak</i>	5.1 Mengelompokkan macam-macam busana anak 5.2 Memotong bahan 5.3 Menjahit busana anak 5.4 Menyelesaian busana bayi dengan jahitan tangan 5.5 Menghitung harga jual 5.6 Melakukan pengepresan.

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR
6. Membuat busana bayi	6.1 Mengklasifikasikan macam-macam busana bayi 6.2 Memotong bahan 6.3 Menjahit busana bayi 6.4 Menyelesaikan busana bayi dengan jahitan tangan 6.5 Menghitung harga jual 6.6 Melakukan pengepresan.
7. Memilih bahan baku busana	7.1 Mengidentifikasi jenis bahan utama dan bahan pelapis 7.2 Mengidentifikasi pemeliharaan bahan tekstil 7.3 Menentukan bahan pelengkap.
8. Membuat Hiasan pada busana (<i>Embroidery</i>)	1) Mengidentifikasi hiasan busana 2) Membuat hiasan pada kain atau busana.
9. Mengawasi mutu busana	9.1 Memeriksa kualitas bahan utama 9.2 Memeriksa kualitas bahan pelengkap 9.3 Memeriksa mutu pola 9.4 Memeriksa mutu potong 9.5 Memeriksa hasil jahitan.

c. Kompetensi membuat pola kemeja anak

Sesuai dengan kompetensi kejuruan program keahlian tata busana, kompetensi membuat pola kemeja anak merupakan bagian dari standar kompetensi membuat pola (*Pattern Making*). Seperti halnya dengan membuat busana yang lain pembuatan pola merupakan tahapan penting dalam proses membuat busana, karena akan menunjang proses-proses selanjutnya.

1) Teknik membuat pola kemeja anak

Materi praktek membuat pola busana anak di SMK Diponegoro dilakukan secara konstruksi, adapun teknik membuat pola yang lain yaitu secara *drapping*, teknik tersebut biasanya diterapkan pada proses pembuatan busana wanita. Lebih dalam lagi teknik pembuatan pola secara konstruksi dan teknik *drapping* akan dijelaskan sebagai berikut:

a) Pola konstruksi

Menurut Poorie Muliawan (1992:2) pola konstruksi merupakan contoh suatu potongan kertas yang dibuat mengikuti ukuran dan bentuk badan untuk membuat suatu busana yang sesuai dengan ukuran, serasi, mengikuti lekuk badan serta membuat membuat model-model lain yang dikehendaki. Sedangkan menurut Widjiningsih (1994:3) pola konstruksi adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran dari bagian-bagian badan yang diperhitungkan secara matematis dan digambar pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok, lengan, krah, dsb.

Sesuai pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pola konstruksi adalah contoh potongan yang tergambar pada kertas dibuat berdasarkan ukuran badan yang diperhitungkan secara matematis untuk membentuk suatu busana yang sesuai dengan ukuran, serasi, mengikuti lekuk badan serta membuat model-model lain yang dikehendaki seperti rok, lengan, krah dsb.

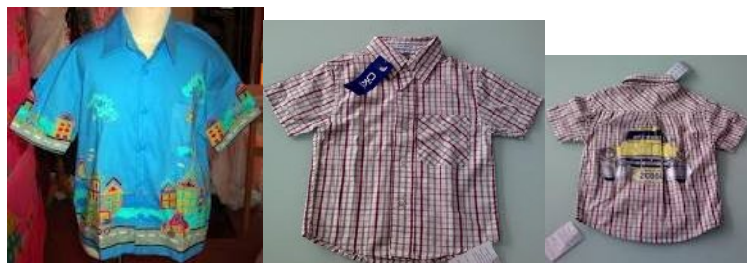
b) *Drapping*

Teknik membuat pola secara *drapping* merupakan teknik membuat pola dengan melangsaikan kertas muslin atau kertas pada boneka (*manaquine*) dimana bentuk badan diperoleh melalui pembentukan lipit kup atau lipit pantas dan bagian yang membentuk kerung seperti leher dan lengan dipotong secara langsung, hasil jiplakan tersebut merupakan bentuk dasar pembuatan busana (Poorie Muliawan, 1992:2). Sementara menurut pendapat Widjiningsih (1994:3) *drapping* diartikan sebagai membuat pola ataupun busana dengan meletakkan kertas tela di atas badan seseorang diarahkan dari badan tengah muka ke sisi dengan bantuan jarum pentul, lipitan yang terbentuk dikarenakan perbedaan ukuran antara yang besar dengan yang kecil seperti pada buah dada hingga pinggang, sisi, panggul, bahu, dan bagian pinggang belakang, bentuk jiplakan inilah yang dijadikan pola dasar busana.

Berdasar pendapat di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *drapping* merupakan teknik membuat pola atau busana dengan meletakkan kertas muslin atau kertas tela pada badan seseorang atau boneka dengan bantuan jarum pentul dengan membentuk lipit pantas atau lipit kup yang dihasilkan dari perbedaan ukuran antara yang lebih besar dengan yang lebih kecil

yaitu bagian pinggang, panggul, sisi dan bahu, hasil jiplakan tersebutlah yang dijadikan sebagai pola dasar busana.

Dalam penelitian ini, akan difokuskan pada pembuatan pola kemeja anak lengan pendek dengan sistem konstruksi. Kemeja atau disebut juga dengan istilah *shirt* merupakan dasar klasik dari segala model kemeja untuk pria, bentuk krah dengan bahan penegak (*boord*), lengan baju bisa pendek atau panjang dengan manset, pas-suai (*fitting*) kemeja bisa normal, longgar atau kencang, serta dapat dikenakan disegala suasana dan usia (Goet Poespo, 2005:13).



Gambar 1. Contoh kemeja anak lengan pendek

2) Pengukuran pencapaian kompetensi membuat pola kemeja anak

Keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik setelah melaksanakan kegiatan belajar yang diperoleh melalui kegiatan penilaian atau evaluasi. Penilaian atau evaluasi hasil belajar oleh Nana Sudjana (2004:111) dipandang sebagai proses pemberian pertimbangan atau harga atau nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa berdasar kriteria tertentu.

Pembelajaran membuat pola kemeja anak merupakan pembelajaran praktek, namun untuk mencapai suatu kompetensi

pengukuran hasil belajar siswa akan diketahui melalui penilaian unjuk kerja/penilaian kinerja guna mengetahui hasil belajar sesuai ranah psikomotor dan afektif dan evaluasi tes tertulis untuk mengetahui hasil belajar aspek kognitif. Menurut Mansur Muslich (2007:95) penilaian kinerja adalah penilaian berdasarkan hasil pengamatan aktivitas siswa dalam kegiatan belajar untuk menilai dalam penggunaan alat, pengoprasian alat dan aktivitas lain yang bisa diamati. Sedangkan menurut Abdul Majid (2008:200) penilaian kinerja diartikan sebagai penilaian dengan berbagai macam tugas dan situasi dimana peserta didik/peserta tes diminta untuk mendemonstrasikan pemahaman dan mengaplikasikan pengetahuan yang mendalam .

Berdasar pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa penilaian unjuk kerja adalah penilaian aktivitas siswa dalam kegiatan belajar untuk menilai dalam penggunaan alat, pengoperasian alat dan aktivitas mendemonstrasikan pemahaman serta mengaplikasikan pengetahuan yang dinilai melalui pengamatan berdasar kriteria tertentu. Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), kriteria untuk uji kompetensi keahlian praktek dikatakan baik apabila adanya keberhasilan mencapai kriteria tertentu yaitu:

- a) Adanya ketercapaian ketuntasan belajar peserta didik pada setiap mata diklat yang telah ditempuhnya yang ditunjukkan oleh lebih 75% peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar peserta didik pada setiap mata diklat yang ditempuh.

- b) Adanya ketercapaian standar kompetensi keahlian oleh peserta didik dari program produktif kejuruan yaitu minimal mencapai nilai 7,0 atau 7.0 yang dicapai oleh lebih dari 75% peserta didik.

Aspek penilaian konstruksi pola menurut Sri Wening (1996:47) terdiri atas:

- a) Persiapan (kelengkapan alat dan bahan).
 - b) Proses (pemahaman gambar, ketepatan ukuran, ketepatan sistem pola, merubah model).
 - c) Hasil (ketepatan tanda pola, gambar pola, kerapian dan kebersihan).
- 3) Aspek penilaian unjuk kerja pembuatan pola kemeja anak siswa kelas X busana butik di SMK Diponegoro

Penilaian unjuk kerja pada materi membuat pola kemeja anak yang menjadi aspek yang akan diteliti, dilakukan melalui pengamatan yang mengacu pada indikator pencapaian kompetensi membuat pola teknik konstruksi, sebagai aspek yang dinilai yaitu :

- a) Persiapan

Persiapan merupakan aspek penunjang kelancaran dalam proses pembuatan pola kemeja yaitu kelengkapan alat dan bahan membuat pola yang direduksi dari pendapat Soekarno (2005:1-2) antara lain:

(1) Alat

(a)Skala

(b)Penggaris (30 cm)

- (c) Pensil hitam
- (d) Penghapus
- (e) Pensil merah biru
- (f) Pita ukur

(2) Bahan

- (a) Buku kostum/buku pola
- (b) Kertas dorslah (merah dan biru)
- (c) Kertas payung

b) Proses

Proses merupakan aspek penilaian yang tertinggi, karena indikator di dalamnya akan menunjukkan keberhasilan siswa dalam memahami dan mengikuti langkah membuat pola, yaitu melalui :

- a) Pemahaman gambar
- b) Ketepatan teknik membuat pola
- c) Ketepatan waktu

c) Hasil

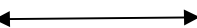




Merupakan penilaian hasil jadi pola kemeja anak yang dibuat siswa, adapun indikator penilaiannya yaitu:

(1) Ketepatan gambar pola

Ketepatan gambar pola merupakan penampakan gambar pola yang dilihat dari kelengkapan bagian-bagiannya dan keluwesan gambar pola.

(2) Ketepatan tanda pola

Tanda pola merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari suatu pola busana bahkan menjadi kelengkapan dalam gambar pola karena secara tidak langsung tanda pola memberikan keterangan simbolik bagi pembuat pola dan pengguna pola. Adapun tanda pola yang digunakan antara lain :

- (a) TM : Tengah muka
- (b) TB : Tengah belakang
- (c)  : arah serat/benang
- (d)  : garis merah (pola depan)
- (e)  : garis biru (pola belakang)
- (f) - - - - - : garis pertolongan
- (g)  : tanda siku – siku 90°
- (h) - · - · : garis tanda lipatan
- (i)  : garis pola hitam pola asli

(Soekarno, 2005:12-13)

(3) Kebersihan dan kerapihan

Kebersihan atau kerapihan pola tidak berpengaruh terhadap ketepatan ukuran ataupun bentuk pola, namun dengan rapih dan bersih pola akan lebih indah dilihat dan nyaman untuk dipelajari lagi apabila tampak jelas garis dan tanda-tandanya.

3. Media Pembelajaran Animasi

a. Media Pembelajaran

Menurut Wilbur Schramm (1984:2) yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah media komunikasi yang digunakan dalam proses belajar dan mengajar. Sedangkan Azhar Asyad (2011:3) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sementara Daryanto (2011:5) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran) yang dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan (proses belajar) dalam diri peserta didik pada saat kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah alat komunikasi sebagai sumber belajar yang mengandung pesan berupa materi pembelajaran dalam proses pembelajaran agar dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik pada saat kegiatan belajar sehingga tercapai tujuan pembelajaran.

Peran penting media sebagai media pembelajaran secara lebih khusus diuraikan sebagai berikut :

- 1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik

- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4) Jumlah waktu belajar mengajar dapat lebih dikurangi
- 5) Kualitas belajar siswa dapat ditangkap
- 6) Proses pembelajaran dapat terjadi di mana saja dan kapan saja
- 7) Sikap positif siswa terhadap bahan belajar maupun terhadap proses belajar itu sendiri dapat ditingkatkan
- 8) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif dan produktif

(Trini Prastati dan Prasetya Irawan, 2005:6-8)

Sedangkan menurut pendapat Comsin S. Widodo (2008:30) manfaat media pembelajaran dalam kegiatan belajar yaitu:

- 1) Proses pembelajaran dapat terjadi dalam dua arah dan menjadi lebih interaktif
- 2) Proses belajar mengajar lebih efisien
- 3) Proses belajar mengajar menjadi lebih menarik
- 4) Tempat terjadinya proses pembelajaran bisa berlangsung kapan saja dan dimana saja
- 5) Peran pendidik dapat lebih berfungsi sebagai fasilitator.

Berdasarkan uraian di atas dapat menunjukkan bahwa media pembelajaran mempunyai manfaat yang sangat besar terhadap proses pembelajaran yaitu membantu siswa dalam menyeragamkan materi yang dipelajari, ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran akan memberikan tanggapan positif siswa terhadap mata pelajaran yang mereka pelajari, membantu mereka dalam memahami materi lebih

mendalam serta pembelajaran akan lebih interaktif, karena komunikasi akan berjalan dua arah secara aktif. Oleh sebab proses pembelajaran akan berjalan dengan lebih efektif dan efisien, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran.

b. Pembuatan media pembelajaran

Media pembelajaran bermanfaat untuk memperlancar proses interaksi antara guru dan siswa dengan maksud dapat membantu siswa belajar secara optimal, oleh sebab itu dalam memilih media pembelajaran perlu mempertimbangkan dukungan media terhadap materi yang akan disampaikan dan kemudahan memperolehnya (Azhar Arsyad, 1997:105).

Pertimbangan khusus dalam memilih media menurut Trini Prastati dan Prasetya Irawan (2005 : 30) antara lain:

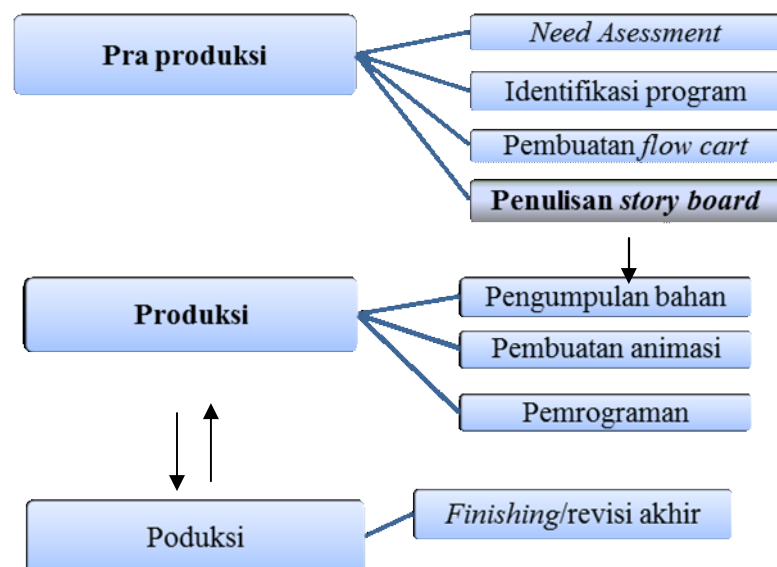
- a) Tujuan instruksional
- b) Kesesuaian media dengan materi yang akan di sampaikan
- c) Tersedianya sarana dan prasarana penunjang
- d) Karakteristik siswa

Pada penelitian ini, media animasi dipilih sebagai media pembelajaran membuat pola kemeja anak. Langkah-langkah membuat pola konstruksi hingga terbentuk menjadi pola kemeja keseluruhan akan diaplikasikan dalam bentuk animasi yang disertai teks sebagai

keterangan dan materi. Animasi dalam Richard E Mater (2009:3) disebut juga grafis dinamis atau gambar bergerak. Media animasi yang tergolong multimedia ini berisi gambar tahapan langkah-langkah membuat pola kemeja anak yang akan dikemas dalam bentuk media presentasi dan proses produksinya didasarkan pada prosedur pengembangan multimedia interaktif (MMI). Secara lebih khusus lagi pemanfaatan media berbasis komputer semacam ini dipilih berdasarkan pertimbangan karakteristik materi sebagai berikut:

- (1) Informasi baru
- (2) Bersifat konsep
- (3) Luas dan mendalam
- (4) Memerlukan kontrol dan *mastery learning*
- (5) Berhubungan antara bagian pokok materi yang satu dengan yang lain
- (6) Memungkinkan dipelajari secara berulang
- (7) Memiliki pola berpikir dan arah pembelajaran bercabang (*branching*)
- (8) Membutuhkan kontrol waktu dalam setiap segmen materi atau *mastery learning* secara keseluruhan
- (9) Menekankan pada pengoptimalan pencapaian aspek kognitif
(Deni Darmawan,2011:48)

Prosedur pembuatan media pembelajaran animasi ini dikembangkan melalui proses pra produksi dan produksi yang secara visual akan digambarkan melalui bagan berikut ini:



Gambar 2. Bagan prosedur pengembangan MMI (Multimedia Interaktif)
(Deni Darmawan,2011:37)

Keterangan gambar : bahwa pada dasarnya penulisan *story board* merupakan tahap keseluruhan prosedur produksi.

Jadi inti dari penjabaran alur pelaksanaan pembelajaran di dalam media animasi yang telah didesain melalui *flow chart* disebut dengan *story board* (Deni Darmawan,2011:75). Secara spesifik dijelaskan oleh Deni Darmawan(2011:75) bahwa *story board* menunjukkan apa saja aktivitas yang harus dilakukan siswa selama mengikuti pembelajaran.

Pengisian format *story board* perlu memperhatikan beberapa hal sebagai berikut:

- a) Penyajian gambar disertai dengan penjelasan-penjelasan atau narasi
- b) Sebaiknya diisi unsur visual terlebih dahulu

- c) Narasi disusun untuk melengkapi hal-hal yang sulit diungkap dalam bentuk visual
- d) Bahasa yang digunakan adalah bahasa lisan bukan bahasa tulisan (terutama yang harus dibacakan oleh narator)
- e) Struktur kalimat sederhana dan tidak berbelit
- f) Simbol dalam bentuk sederhana, jelas maknanya serta sudah diketahui oleh siswa
- g) Gambar dalam bentuk menarik warna kontras, komposisi tepat dan sederhana, mudah dibaca dan dipahami(Deni Darmawan,2011:77).

c. **Macam-macam Media Pembelajaran**

Ditinjau dari perkembangan teknologi saat ini, membuat pengaplikasian media pembelajaranpun semakin beragam dan inovatif. Hal tersebut bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Oleh sebab itu apabila dilihat dari segi teknologi menurut Seels dan Glasgow dalam Azhar Arsyad (1997:33-35), dibagi dalam dua kategori luas yaitu, pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir, yang akan diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Pilihan media tradisional
 - a) Visual diam yang diproyeksikan, yaitu: proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), proyeksi *overhead*, *slides*, *filmstrips*
 - b) Visual yang tak diproyeksikan, yaitu: gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info, papan flanel

- c) Audio, yaitu berupa: rekaman piringan, pita kaset, *reel*, *cartridge*
- d) Penyajian multimedia, berupa: *slide* plus suara (tape), *multi-image*
- e) Visual dinamis yang diproyeksikan, yaitu berupa: film, televisi, video
- f) Cetak, yaitu berupa: buku teks, modul/teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah /berkala, lembaran lepas.
- g) Permainan, yaitu berupa: teka-teki, simulasi, permainan papan
- h) *Realia*, yaitu berupa: model, *specimen* (contoh), manipulatif (peta, boneka)

2) Pilihan media teknologi mutakhir

- a) Media berbasis telekomunikasi, yaitu dalam bentuk: telekonferensi, kuliah jarak jauh.
- b) Media berbasis mikroprosesor, yaitu dalam bentuk: *Computer-assisted instruction (CAI)*, permainan komputer, sistem tutor intelijen, interaktif, *Hypermedia*, *compact (video) disc*.

Sedangkan menurut Schramm dalam Trini Prastati dan Prasetya Irawan (2005:30), media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasar ukuran audiens antara lain:

- 1) Media untuk audiens besar, seperti : televisi, radio, *faxsimile*, internet

- 2) Media untuk audiens kecil (sejumlah kapasitas dalam satu ruang), seperti : film suara, film bisu, film 8 mm (*movie film*), *film strip* suara, *slide*, radio, *audiotape*, *audiodisc*, foto, poster, papan tulis, *chart*, *flip chart*, OHP /OHT.
- 3) Media untuk individu, seperti : media cetak (*hand out*), telepon, CAI (*Computer Assisted Instruction*)

d. Media Animasi

Media animasi atau dapat disebut sebagai grafis dinamis merupakan pengembangan dari media visual grafis. Media grafis menurut Daryanto (2011:17) diartikan sebagai suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan, atau simbol visual yang lain untuk memaknai, menggambarkan suatu ide, data atau kejadian. Secara sederhana dapat dimaknai bahwa media animasi merupakan media visual yang menampilkan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan, atau simbol visual yang dapat bergerak. Pengaplikasian animasi diperlukan terutama untuk menjelaskan pesan yang membutuhkan unsur gerak (*movie*) karena dapat membuat tampilan lebih hidup dan lebih menarik perhatian (Deni Darmawan, 2011:44).

Media animasi merupakan salah satu bentuk dari multimedia karena media ini dalam penyajiannya tersusun dari perpaduan antara dua atau lebih jenis media yang dikendalikan oleh program komputer.

Multimedia sendiri didefinisikan sebagai presentasi materi dengan menggunakan kata-kata sekaligus gambar-gambar, dimana kata disajikan dalam bentuk *verbal form* atau bentuk verbal misalnya dalam bentuk teks atau terucap serta gambar disajikan dalam *pictoral form* atau dalam bentuk gambar (Richart E. Mayer,2009:3). Sedangkan menurut Azhar Arsyad (1997:171) multimedia dimaknai sebagai berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video dan animasi yang bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran. Sementara Robin dan Linda dalam Deni Darmawan (2011:32) menyebutkan bahwa multimedia sebagai alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan intraktif yang mengombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video.

Berdasar pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah media presentasi yang dinamis dan interaktif menyajikan kombinasi antar kata-kata baik teks tercetak atau terucap dan gambar-gambar berupa grafik statis (ilustrasi,grafik, foto dan peta) atau menggunakan grafik dinamis (termasuk: animasi dan video) yang bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran.

Penggunaan multimedia dimaksudkan untuk memberi pemahaman lebih kepada siswa, karena siswa dapat melakukan kegiatan belajar melalui lebih dari satu media sekaligus.

Tujuh prinsip desain dalam membuat multimedia berdasarkan riset yang perlu diperhatikan yaitu:

- a) Prinsip multimedia, murid-murid bisa belajar lebih baik dari kata-kata dan gambar-gambar daripada kata-kata saja.
- b) Prinsip keterdekatan ruang, murid-murid bisa belajar lebih baik saat kata-kata dan gambar-gambar terkait disajikan saling berdekatan daripada saling berjauhan di halaman atau layar.
- c) Prinsip keterdekatan waktu, murid-murid bisa belajar lebih baik saat kata-kata dan gambar-gambar terkait disajikan secara silmtan (berbarengan) daripada suksesif (bergantian).
- d) Prinsip Koherensi, murid-murid bisa belajar lebih baik saat kata-kata, gambar-gambar atau suara-suara ekstra / tambahan dibuang atau dimasukkan.
- e) Prinsip modalitas, murid-murid bisa belajar lebih baik dari animasi dan narasi daripada animasi dan teks on-skreen.
- f) Prinsip redundasi, murid-murid bisa belajar lebih baik dari animasi dan narasi daripada animasi, narasi dan teks on-screen.
- g) Prinsip perbedaan individual, pengaruh desain lebih kuat terhadap murid-murid berpengetahuan rendah daripada murid-murid berpengetahuan tinggi, dan terhadap murid-murid berkemampuan spatial tinggi daripada spatial rendah.
(Richard E.Mayer,2009:270-271)

Berdasarkan penjelasan di atas, maka media animasi yang akan dipergunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran membuat pola konstruksi kemeja anak, dapat digolongkan dalam bentuk multimedia visual yang diproyeksikan berbasis ceramah. Teknisnya media ini akan menampilkan gambar pola jadi, langkah demi langkah proses menggambar pola kemeja anak per bagian disertai dengan keterangan, serta penyajian materi kemeja anak dalam bentuk teks tertulis, dan penjelasan secara lisan oleh guru.

B. Penelitian Yang Relevan

1. Berdasar hasil penerapan media animasi dalam meningkatkan keterampilan menyimak cerita anak melalui media animasi audio visual pada siswa kelas VI SDI I Ma'had Islam Pekalongan (Yulinda Karimah,

2009). Melalui penerapan media animasi audio visual tersebut dapat meningkatkan keterampilan menyimak cerita anak dan dari hasil dokumentasi menunjukkan perubahan perilaku yang lebih positif siswa kelas VI SDI I Ma'had Islam Pekalongan.

2. Hasil penelitian multimedia pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa dengan pendekatan *instruksional concrete representation abstract* (CRA) (PTK pada siswa kelas XI SMK N 1 Banyudono) (Ilham Rais Arvianto, Budi Murtiyasa Masduki, 2011). Melalui penerapan media tersebut dinyatakan bahwa pemahaman konsep siswa terhadap pembelajaran matematika meningkat serta prestasi belajar siswa pada pembelajaran matematika juga meningkat.

C. Kerangka Berfikir

Pembelajaran merupakan interaksi yang terjadi antara siswa guru dan materi pembelajaran. Kegiatan belajar dalam diri siswa terbentuk melalui pemahaman, pengalaman, ketertarikan, keterampilan dan kebermaknaan suatu materi pembelajaran. Proses belajar dalam diri siswa akan berlangsung dengan baik apabila komunikasi dua arah yang terjadi antara guru dan siswa dapat berjalan dengan lancar, oleh sebab itu untuk mendukung kegiatan belajar siswa perlu dirancang media pembelajaran membuat pola kemeja anak sebagai alat komunikasi yang dapat membantu pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Pembelajaran membuat pola konstruksi kemeja anak merupakan materi praktek berupa prosedur membuat pola kemeja anak. Sehubungan dengan hal

tersebut, salah satu media yang dapat diterapkan dalam menjelaskan tahap-tahap membuat pola kemeja anak pada siswa kelas X Busana Butik SMK Diponegoro adalah media pembelajaran animasi. Media dalam bentuk multimedia visual yang diproyeksikan berbasis ceramah ini berisi gambar-gambar, titik-titik, simbol-simbol, yang dapat bergerak dan dikendalikan melalui program komputer. Pengembangan media tersebut didasarkan pada prosedur pengembangan multimedia interaktif (MMI). Media animasi termasuk dalam penggolongan multimedia, karena dalam pengembangan dan penyampaian menggunakan lebih dari satu media yaitu menampilkan gambar, kata-kata dalam bentuk teks dan penjelasan melalui ceramah, sedangkan pengembangannya menggunakan program komputer, serta ditampilkan melalui sistem kerja komputer dan proyektor. Media tersebut akan menampilkan pola jadi, langkah demi langkah proses menggambar pola kemeja anak disertai dengan keterangan, serta penyajian materi dalam bentuk teks tertulis, dan penjelasan secara lisan oleh guru. Diharapkan melalui media tersebut dapat membuat siswa lebih tertarik dan merangsang perhatian, pikiran, dan minat siswa untuk memahami dan mengikuti langkah-langkah membuat pola kemeja dengan benar.

Penelitian ini nantinya akan dilakukan melalui tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Tahapan perencanaan dilakukan berdasarkan hasil observasi awal yang bermaksud untuk meningkatkan kompetensi membuat pola kemeja anak. Tahapan tindakan dengan memberikan tindakan pembelajaran dengan menggunakan media animasi. Tahapan observasi

dilakukan untuk mengetahui bagaimana peran perilaku siswa pada saat tindakan diberikan dan untuk mengetahui proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Tahapan refleksi dilakukan pada tiap-tiap siklus untuk mengetahui apakah perlu dilakukan perubahan tindakan, ataupun tindakan berikutnya dalam pencapaian keberhasilan penelitian.

Berdasarkan teori yang telah dikaji, maka melalui penelitian ini kompetensi membuat pola kemeja anak dapat ditingkatkan melalui pembelajaran dengan menggunakan media animasi, karena melalui media tersebut diharapkan dapat membuat siswa lebih tertarik dan lebih memusatkan perhatian, sehingga akan benar-benar memahami materi untuk dapat diterapkan atau ditirukan dan secara tidak langsung dapat meningkatkan kompetensi membuat pola sistem konstruksi.

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berfikir diatas maka hipotesis tindakan ini sebagai berikut:

Melalui pembelajaran dengan media animasi kompetensi membuat pola busana anak pada siswa kelas X kompetensi keahlian busana butik di SMK Diponegoro Depok dapat ditingkatkan.

Media Pembelajaran Berbasis Komputer (A

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian yang akan dilaksanakan ini termasuk dalam bentuk penelitian tindakan kelas (*Classrom Action Research*). Penelitian Tindakan Kelas ini merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu dengan melakukan tindakan sebagai upaya meningkatkan kompetensi membuat pola busana anak melalui pembelajara dengan media animasi pada siswa kelas X busana butik di SMK Diponegoro Depok.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian ini mengacu pada proses pelaksanaan penelitian tindakan kelas model Kemmis&Mc.Taggart dalam Suharsimi Arikunto (2008: 17-22). Komponen-komponen yang terdapat dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut :

1. Penyusunan rencana (*planning*)

Rencana penelitian merupakan tahap mempersiapkan dan mempertimbangkan tindakan khusus apa yang akan dilakukan dan tujuan apa yang ingin dicapai dari tindakan yang akan dilakukan. Dalam menyusun rencana harus tersusun dan mengarah pada tindakan, fleksibel, berarti rencana harus dapat diadaptasikan dengan faktor-faktor tak terduga yang muncul selama proses berlangsung. Serta refleksi yaitu rencana harus dibuat berdasarkan hasil pengamatan awal yang reflektif dan sesuai dengan kenyataan dan permasalahan yang muncul.

2. Tindakan (*acting*)

Tindakan adalah tindakan yang dilakukan secara sadar dan terkendali, yang merupakan variasi praktik yang cermat dan bijaksana, dilakukan berdasarkan rencana, meskipun tidak harus mutlak dilaksanakan semua. Yang perlu diperhatikan bahwa tindakan harus mengarahkan pada perbaikan dari keadaan sebelumnya.

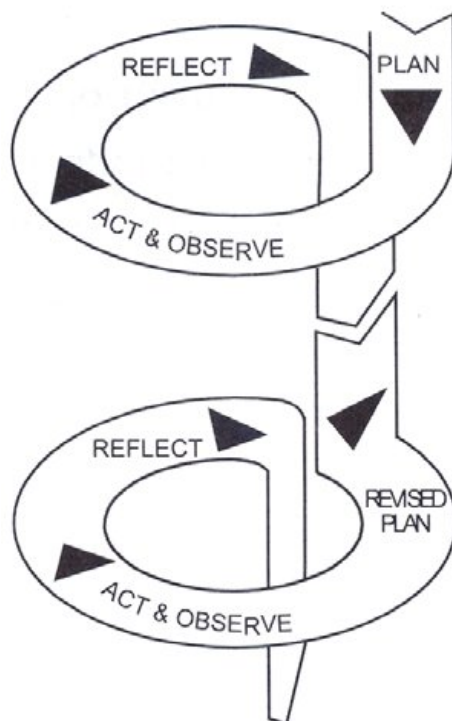
3. Pengamatan (*observing*)

Observasi berfungsi untuk mendokumentasikan pengaruh tindakan terkait dalam prosesnya. Observasi merupakan landasan bagi refleksi tindakan saat itu dan dijadikan orintasi pada tindakan yang akan datang. Selain itu, observasi harus bersifat responsif, berpandangan terbuka pandangan dan pikiran.

4. Refleksi (*reflecting*)

Refleksi merupakan kegiatan mengingat dan merenungkan kembali suatu tindakan persis seperti yang telah dicatat dalam observasi. Kegiatan refleksi merupakan kegiatan memaknai proses, persoalan, dan kendala yang muncul selama proses tindakan.

Secara visual tahapan pada setiap siklus dapat digambarkan seperti di bawah ini :



Gambar.3 Desain Penelitian Tindakan Kelas
Model Kemmis & Mc.Taggart

C. Setting Penelitian

Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SMK Diponegoro Depok, yang beralamat di Maguwoharjo Depok Sleman Yogyakarta. Adapun pelaksanaannya dilakukan pada bulan Mei 2012.

D. Subyek dan Obyek Penelitian

1. Subyek Penelitian

Dalam penelitian ini yang dijadikan subyek penelitian adalah siswa kelas X Busana Butik program keahlian Tata Busana di SMK Diponegoro Depok yang berjumlah 27 siswa.

2. Obyek Penelitian

Obyek atau masalah penelitian yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah peningkatan kompetensi membuat pola teknik konstruksi kemeja anak lengan pendek melalui pembelajaran dengan bantuan media animasi.

E. Definisi Operasional Istilah Penelitian

Berikut ini akan dijelaskan beberapa definisi istilah dalam penelitian agar pembahasan lebih terfokus sesuai dengan tujuan penelitian:

1. Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses belajar dalam diri siswa yang tertuang melalui kegiatan komunikasi yang terjalin antara guru dan siswa dimana guru bertindak sebagai fasilitator dan siswa sebagai penerima pesan berupa materi pembelajaran melalui proses yang terarah untuk menuju perubahan baik tingkah laku, keterampilan, dan pemahaman.

2. Kompetensi membuat pola kemeja anak

Membuat pola busana anak merupakan salah satu standar kompetensi yang harus dimiliki siswa program keahlian tata busana dalam standar kompetensi membuat pola (*pattren making*), kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan

adalah membuat pola ukuran kecil skala 1:4 dengan teknik konstruksi sesuai tahapan dan langkah-langkah proses membuat konstruksi pola kemeja anak.

3. Media animasi

Media presentasi berupa grafis dinamis yang tersusun dari gambar, titik-titik, simbol, dan tulisan yang dapat bergerak yang dikembangkan dan dikendalikan oleh program komputer.

F. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian tindakan kelas ini akan dimulai dengan kegiatan refleksi dari hasil observasi awal dengan melihat data di sekolah yaitu berupa dokumentasi hasil belajar siswa mata diklat membuat pola konstruksi busana untuk mengetahui sejauh mana hasil kompetensi membuat pola konstruksi busana siswa kelas X busana butik yang sudah ada di sekolah atau dari guru yang bersangkutan.

Berdasarkan data yang diperoleh, ternyata hasil kompetensi siswa kelas X busana butik pada materi membuat pola konstruksi busana belum memuaskan, karena mayoritas yaitu sebanyak 59,3% dari jumlah siswa kelas X busana butik belum mencapai ketuntasan belajar sesuai KKM yang telah ditentukan pihak sekolah yaitu 70% dari jumlah siswa mencapai ketuntasan. Sehingga peneliti melakukan tindakan untuk meningkatkan kompetensi membuat pola konstruksi kemeja anak dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas.

Penelitian ini dilaksanakan sesuai prosedur tindakan dalam bentuk siklus yang dilaksanakan melalui dua siklus tindakan yaitu siklus I dan siklus II. Masing-masing siklus yang dilaksanakan melalui tahapan prosedur Penelitian tindakan yaitu

meliputi perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecing*). Secara rinci langkah-langkah dalam setiap siklus dijabarkan sebagai berikut:

1. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini, direncanakan semua siswa kelas X busana butik ikut serta melakukan kegiatan pembelajaran membuat pola konstruksi kemeja anak lengan pendek melalui pembelajaran dengan media animasi. Siswa diharapkan mampu memahami dan mengikuti petunjuk langkah-langkah yang ada pada media animasi yang dijelaskan tahapan dan langkah-langkahnya oleh guru. Sehingga siswa dapat benar-benar memahami dan menyelesaikan pembuatan pola dan dapat diterapkan pada pembuatan pola yang sesungguhnya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Mengingat anggapan siswa bahwa materi membuat pola adalah materi yang rumit dan sulit dipahami, maka dengan media animasi diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami setiap tahapan proses membuat pola secara terperinci dan pada akhirnya kompetensi membuat busana anak siswa dapat meningkat.

Persiapan perangkat pembelajaran yang direncanakan dapat diuraikan sebagai berikut :

a. Silabus mata diklat membuat busana anak

Silabus adalah rancangan bahan ajar mata pelajaran tertentu pada jenjang tertentu dan kelas tertentu sebagai hasil dari seleksi, pengelompokan, pengurutan dan penyajian materi kurikulum yang dipertimbangkan berdasarkan ciri-ciri dan kebutuhan daerah setempat (Menurut Abdul Majid,

2008:38). Dalam penelitian ini menggunakan petikan silabus yang didasarkan pada silabus kompetensi keahlian busana butik di SMK Diponegoro Depok di SMK Diponegoro Depok dengan berpedoman pada kurikulum sekolah. Adapun silabus standar kompetensi membuat pola (pola konstruksi kemeja anak) dapat dilihat di lampiran.

b. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) adalah rancangan mata pelajaran per unit yang akan diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas agar pembelajaran lebih terprogram, sehingga target pembelajaran bisa tercapai (Mansur Muslich,2007:53).

RPP yang di gunakan pada penelitian ini disusun oleh peneliti dengan mengkaji RPP yang sudah ada di sekolah tentang materi membuat pola busana dan disusun oleh peneliti dengan pertimbangan dosen pembimbing dan guru mata diklat membuat pola busana.

c. Lembar observasi aktivitas

Lembar observasi pembelajaran yakni lembar yang berisi tentang indikator-indikator aktifitas belajar siswa dan digunakan dalam melaksanakan pengamatan di kelas. Lembar observasi pembelajaran dapat digunakan untuk merekam proses dan dampak dari tindakan yang dilakukan dalam penelitian.

Lembar observasi pembelajaran dalam penelitian ini digunakan untuk melakukan pengamatan terhadap proses belajar siswa. Peneliti sebagai observer atau pengamat harus cermat dan teliti dalam merekam proses belajar

siswa selama penelitian berlangsung. Oleh sebab itu lembar observasi disusun oleh peneliti melalui pertimbangan dosen pembimbing dan guru mata diklat membuat pola busana.

d. Media animasi membuat konstruksi pola kemeja anak lengan pendek

Media pembelajaran yang akan digunakan pada penelitian ini adalah media animasi. Media yang tergolong dalam bentuk multimedia berupa visual yang diproyeksikan berbasis ceramah ini dikemas dalam bentuk media presentasi yang dikembangkan sesuai prosedur pengembangan multimedia interaktif. Materi di dalamnya yaitu membuat pola konstruksi kemeja anak yang diaplikasikan dalam bentuk gambar bergerak diharapkan dapat membuat siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran serta dapat membantu siswa memahami tahapan, langkah-langkah dan materi membuat pola kemeja anak sehingga secara tidak langsung dapat meningkatkan kompetensi siswa.

e. Alat evaluasi unjuk kerja membuat pola kemeja anak.

Evaluasi unjuk kerja bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa yang berupa keterampilan membuat pola konstruksi kemeja anak setelah siswa melaksanakan kegiatan belajar dalam proses pembelajaran, sehingga dijadikan dasar untuk pengambilan keputusan, apakah proses pembelajaran sudah baik atau masih perlu dilakukan perbaikan dan penyempurnaan. Alat evaluasi dalam penelitian ini melalui pengamatan kegiatan unjuk kerja pembuatan pola kemeja anak. Adapun penilaiannya meliputi persiapan, proses dan hasil akhir pola kemeja anak.

2. Pelaksanaan (*acting*)

Pada pelaksanaan tindakan akan dilaksanakan secara kolaborasi yaitu, guru mata diklat busana anak akan bertindak sebagai kolaborator bersama peneliti melakukan persiapan mengajar yaitu mempersiapkan perangkat pembelajaran, seperti silabus, RPP, media animasi dan alat evaluasi. Tahap pelaksanaan akan dilaksanakan melalui pembelajaran dengan media animasi sesuai dengan tahapan pembelajaran di SMK yang dilakukan oleh peneliti, yaitu sebagai berikut:

a. Kegiatan pendahuluan

- 1) Menyiapkan peserta didik melalui kegiatan salam, presensi dan memotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran
- 2) Persiapan menampilkan media pembelajaran animasi
- 3) Mengkondisikan peserta didik dengan mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan apa yang akan dipelajari dan memberikan contoh contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari.

b. Kegiatan inti

Kegiatan inti dilakukan dengan:

- 1) Guru menampilkan media animasi yang diproyeksikan yang berisi materi membuat pola kemeja anak di depan kelas.
- 2) Guru memberi penjelasan tentang materi yang ada dalam *screen* awal melalui ceramah dan menunjukkan contoh nyata kemeja anak.
- 3) Guru meminta siswa untuk memperhatikan materi dan mencatat bagian-bagian penting.

- 4) Guru meminta siswa untuk mempersiapkan alat-alat dan bahan membuat pola seperti yang tertera dalam *slide*
- 5) Guru memperlihatkan pola jadi kemeja anak yang ada dalam *slide* sambil menunggu siswa selesai mempersiapkan diri dan benar-benar siap mengikuti langkah membuat pola.
- 6) Guru mulai menjelaskan langkah demi langkah teknik membuat pola kemeja anak setiap bagain secara runtut sesuai rumus melalui demonstrasi.
- 7) Di sela-sela tahapan proses membuat pola sesekali guru memberi kesempatan bertanya kepada siswa, memeriksa dan melakukan umpan balik atas apa yang telah dikerjakan untuk menghindari kesalahan dan perbedaan persepsi siswa.
- 8) Tahap akhir proses membuat pola, guru memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan penyelesaian gambar pola.

c. Penutup

- 1) Guru meminta siswa untuk mengumpulkan hasil pekerjaannya untuk diteliti sebagai kegiatan evaluasi.
- 2) Guru mereview kegiatan belajar yang telah dilaksanakan
- 3) Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa tentang materi yang belum jelas.
- 4) Guru melakukan salam penutup, doa untuk pulang dan meninggalkan kelas.

3. Pengamatan (*Observing*)

Pengamatan dilakukan oleh teman sejawat pada saat proses belajar mengajar dengan media animasi membuat pola kemeja anak berlangsung. Pengamatan dilakukan, untuk mengetahui kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa, tahapan pelaksanaan pembelajaran dengan media animasi, keterlibatan dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran serta pencapaian kompetensi membuat pola kemeja anak pada siklus I dan II. Pengamatan pada setiap siklus dilakukan dengan bantuan lembar observasi, catatan lapangan dan lembar penilaian unjuk kerja.

4. Refleksi (*Reflecting*)

Pada tahap refleksi ini peneliti akan berkolaborasi dengan guru mengungkapkan hasil pengamatan terhadap kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa, pelaksanaan pembelajaran dengan media animasi oleh guru, keterlibatan dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran serta peningkatan kompetensi siswa pada masing-masing siklus. Kegiatan refleksi dilakukan pada siklus I dan siklus II.

G. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang dampak tindakan

pelaksanaan pembelajaran dengan media animasi membuat konstruksi pola kemeja anak pada siswa kelas X busana butik, maka instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi: lembar observasi dan catatan lapangan.

2. Metode Tes Unjuk Kerja

Metode ini digunakan untuk menyaring data mengenai dampak tindakan terhadap kompetensi membuat pola kemeja anak pada siswa kelas X busana butik. Data ini diperoleh dengan menilai hasil tugas siswa secara individual maka instrumen yang digunakan adalah lembar penilaian unjuk kerja.

3. Angket (kuesioner)

Angket untuk mengungkap pendapat, persepsi, dan tanggapan responden suatu permasalahan yaitu kebermanfaatan media animasi dalam menunjang proses pembelajaran membuat pola konstruksi kemeja anak. Angket ini berisi pertanyaan-pertanyaan yang disusun berdasarkan teoritik yang telah disusun sebelumnya, kemudian dikembangkan ke dalam indikator-indikator dan selanjutnya dijabarkan menjadi butir-butir pernyataan.

4. Dokumentasi

Dokumentasi ini digunakan untuk melihat data-data hasil kompetensi membuat konstruksi pola busana anak yang telah terlaksana sebelum dilakukan tindakan dan mengumpulkan gambar berupa foto proses pelaksanaan unjuk kerja siswa dalam membuat konstruksi pola busana anak dengan media animasi.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini digunakan untuk melihat seberapa jauh pembelajaran dengan media animasi memberi dampak terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa dan kompetensi membuat pola busana anak. Instrumen dalam penelitian tindakan kelas ini terbagi menjadi tiga yaitu instrumen berupa lembar observasi dan catatan lapangan untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran dengan media animasi proses pembelajaran. Instrumen berupa lembar penilaian unjuk kerja yang digunakan untuk menilai hasil belajar dan kompetensi siswa dalam pembelajaran membuat pola konstruksi kemeja anak. Instrumen berupa angket untuk mengetahui kebermanfaatan dan ketertarikan siswa terhadap media animasi proses membuat pola kemeja anak media animasi berdasar pendapat siswa.

Di bawah ini dijabarkan masing – masing dari instrumen yang digunakan, antara lain:

1. Lembar Observasi

Dalam penelitian ini sasaran pengukuran adalah siswa dalam melakukan kegiatan belajar selama proses pembelajaran membuat pola kemeja di dalam kelas. Penilaian dilakukan dengan bantuan lembar observasi dengan indikator yang diamati adalah kegiatan belajar siswa. Di bawah ini disajikan tabel kisi-kisi instrumen lembar observasi proses belajar siswa.

Tabel 2. Kisi-kisi lembar observasi aktivitas belajar siswa pada pembelajaran membuat pola kemeja anak skala 1:4

Variabel	Indikator	Sub indikator	Pernyataan no.
Pengamatan proses belajar mengajar pembelajara dengan media animasi	1.Kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa	1.Memperhatikan penjelasan guru	1
		2.Mencermati dan mengamati petunjuk yang diberikan oleh guru	2,3
		3.Turut serta melakukan kegiatan belajar	4
		4. Tes unjuk kerja dilakukan dengan baik	5,6
		5.Memanfaatkan media animasi sebagai sumber belajar yang yang disediakan guru	7
		6.Menguasai tujuan pembelajaran	8
	2.Keaktifan siswa	1. Memperhatikan dengan aktif	10
		2. siswa aktif dan tekun mengerjakan tugas	11
		3.Melakukan komunikasi	12
		4.Menyelesaikan tugas tepat waktu	13
	3.Pemanfaatan penggunaan metode	1. Memperhatikan media yang ditampilkan oleh guru didepan kelas	14
		2. Memperhatikan dan mengamati materi dalam screen	15
		3. Mengikut tahapan membuat pola kemeja anak seperti dalam screen	16,17

2. Catatan Lapangan

Catatan lapangan digunakan untuk mencatat atau merekam kejadian dan peristiwa selama proses belajar mengajar di dalam kelas dan di luar dari kriteria pengamatan yang telah dibuat dalam lembar observasi. Kegiatan pencatatan lapangan yang dilakukan oleh pengamat pada proses pembelajaran.

3. Angket

Angket untuk mengungkap pendapat, persepsi, dan tanggapan responden suatu permasalahan. Angket ini berisi pertanyaan-pertanyaan yang disusun berdasarkan teoritik yang telah disusun sebelumnya, kemudian dikembangkan ke dalam indikator-indikator dan selanjutnya dijabarkan menjadi butir-butir pernyataan. Kisi-kisi instrumen angket pendapat tentang ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran animasi akan disajikan sebagai berikut :

Tabel 3. Kisi-kisi instrumen angket pendapat siswa terhadap penerapan media animasi pada pembelajaran membuat pola kemeja anak skala 1:4

No	Aspek	Indikator	Nomer butir
a.	Materi	Kesesuaian kompetensi	1, 2
		Kejelasan isi	3, 4, 5
		Pemberian contoh	6, 7
		Kejelasan bahasa	11
		Penjelasan materi	8
		kemenarikan	9, 10
b.	Media	Warna tampilan	12, 13, 14
		Teks	15, 16
		Kesesuaian suara	17
		Kemenarikan gambar	18, 19
		Kemasan	20

4. Lembar Penilaian Unjuk Kerja

Untuk menilai kemampuan *skill* yang dimiliki siswa, maka dilakukan tes perbuatan atau unjuk kerja. Artinya siswa yang dinilai kemampuan *skill* tersebut harus mampu menampilkan atau melakukan *skill* yang dimilikinya sesuai persyaratan-persyaratan kerja yang berlaku (Sri Wening,1996:43). Adapun aspek yang diamati untuk mengetahui kemampuan siswa dalam penelitian ini akan disajikan tabel kisi-kisi instrumen lembar penilaian unjuk kerja sebagai berikut:

Tabel 4. Kisi-kisi instrumen lembar penilaian unjuk kerja dalam membuat pola kemeja anak skala 1:4

Aspek	Indikator	Sub indikator	Sumber data
1) Persiapan	a)Kelengkapan alat dan bahan	(1) Kelengkapan alat : (a) Skala (b) Penggaris (30 cm) (c) Pensil hitam (d) Penghapus (e) Pensil merah biru (2) Kelengkapan bahan (a) Buku kostum/buku pola (b) kertas dorslah (c) kertas payung	Siswa
2) Proses	a)Ketepatan teknik membuat pola	Siswa dapat mengikuti tahapan membuat pola sesuai urutan	
	b)Ketepatan waktu	Siswa dapat menyelesaikan membuat pola kemeja anak sesuai waktu yang ditentukan	
3) Hasil	a)Ketepatan gambar pola	(1) Siswa dapat membuat pola lengkap dengan bagian-bagiannya (2) Bentuk dan garis dari setiap bagian pola	
	b)Kelengkapan tanda pola	(1) Tanda tengah muka (2) Tanda tengah belakang (3) Arah serat (4) Garis merah, biru, pertolongan, garis lipatan (5) Tanda siku-siku	
	c)Kebersihan dan kerapihan	(1) Bekas-bekas penghapus (2) Goresan garis	

5. Instrumen kelayakan media animasi

Instrumen kelayakan media animasi untuk ahli ini dimaksudkan untuk mengetahui kualitas sumber belajar yang akan digunakan apakah sudah layak atau belum. Sehingga dapat dibuat kisi-kisi penggunaan sumber belajar yang diambil dari kriteria sumber belajar dan prosedur pengembangan sebagai berikut:

Tabel 5. Kisi –kisi instrumen uji kelayakan media animasi untuk tiga ahli materi

No	Aspek	Indikator	Kriteria penilaian	
			Layak	Tidak layak
a.	Pembelajaran	Rumusan kompetensi dasar		
		Rumusan indikator		
		Sistematika materi		
		Memberikan perhatian		
b.	Isi	Uraian materi		
		Pemberian contoh		
		Ketepatan materi yang dimediasikan		

Tabel 6. Kisi –kisi instrumen uji kelayakan media animasi untuk tiga ahli media (hasil)

No	Aspek	Indikator	Kriteria penilaian	
			Layak	Tidak layak
a.	Tampilan	Komposisi <i>lay out</i>		
		Kesesuaian <i>back ground</i> dan warna		
		Komposisi warna		
		Ukuran dan bentuk teks		
		Kesesuaian efek suara		
		Kesesuaian animasi		
		Kesesuaian gambar		
		Kemasan		
b.	Pemrograman	Kemudahan penggunaan		
		Kinerja pengoperasian		

Tabel 7. Kisi –kisi instrumen uji kelayakan media animasi untuk tiga ahli media (pengembangan)

No	Aspek	Indikator	Kriteria Penilaian	
			Layak	Tidak layak
a.	Pra produksi	Kelengkapan bahan materi yang akan dimediasikan		
		Kelengkapan peralatan		
		Kesesuaian materi dengan alur jalannya program		
		Kesesuaian desain <i>lay out</i>		
		Kelengkapan prosedur pengembangan		
b.	Produksi	Kesesuaian materi yang dimediasikan		
		Pergerakan animasi		
		Penyelesaian akhir		

I. Uji Validitas dan Reliabilitas.

Uji validitas dan reliabilitas yang dilakukan dalam suatu penelitian dimaksudkan untuk memperoleh hasil penelitian yang valid dan reliabel melalui instrumen yang valid dan reliabel pula (Sugiyono, 2009:173)

Uji validitas instrumen pada penelitian ini yaitu instrumen lembar observasi, unjuk kerja. sedangkan untuk mengetahui kelayakan instrumen penelitian berupa media animasi dan angket dilakukan uji validitas dan reliabilitas dari tiga ahli media pembelajaran. Sementara hasil penelitian akan diketahui melalui uji validitas dan reliabilitas dari hasil pengumpulan data melalui lembar observasi, lembar penilaian unjuk kerja, dan angket yang akan dijabarkan pada analisis data.

1. Uji validitas instrumen

Dalam penelitian ini uji validitas instrumen dilakukan dengan validitas konstruk. Untuk menguji validitas konstruk digunakan pendapat dari para ahli (*judgment expert*). Penelitian ini uji validitas konstruk dilakukan setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, dan selanjutnya dikonsultasikan dengan 3 orang ahli media pembelajaran dan 3 orang ahli materi pembelajaran , dengan tujuan mempermudah dalam pengambilan keputusan apakah instrumen tersebut layak atau tidak untuk digunakan dalam penelitian ini. Instrumen yang divalidasi yaitu :

a. Instrumen lembar observasi

Setelah butir instrumen disusun kemudian peneliti mengkonsultasikan kepada dosen pembimbing tentang instrumen yang telah disusun, kemudian meminta pertimbangan dari para ahli (*judgment experts*) untuk diperiksa dan dievaluasi secara sistematis untuk mengetahui butir-butir tersebut dapat mewakili apa yang hendak diukur atau belum. Lembar observasi ini divalidasi oleh tiga ahli materi untuk diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun. Setelah mengalami perbaikan sesuai beberapa pendapat para ahli, lembar observasi dinyatakan valid dengan catatan, tiga ahli yang diminta pendapatnya antara lain: Ibu Hj. Prapti Karomah, M. Pd selaku dosen di PTBB, Ibu Dr. Emy Budi Astuti selaku dosen di PTBB dan Ibu Rumi Astuti, S. Pd T. guru mata diklat busana anak di SMK Diponegoro Depok.

b. Instrumen lembar angket

Setelah butir instrumen disusun kemudian peneliti mengkonsultasikan kepada dosen pembimbing tentang instrumen yang telah disusun, kemudian meminta pertimbangan dari para ahli (*judgment experts*) untuk diperiksa dan dievaluasi secara sistematis untuk mengetahui butir-butir tersebut dapat mewakili apa yang hendak diukur atau belum. Lembar angket divalidasi oleh tiga ahli media pembelajaran untuk diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun. Setelah mengalami perbaikan sesuai beberapa pendapat para ahli, lembar angket dinyatakan valid dengan catatan, tiga ahli yang diminta pendapatnya antara lain:

Bapak Noor Fitrihana, M. Eng. selaku dosen di PTBB, Ibu Hj. Prapti Karomah, M.Pd. selaku dosen di PTBB dan Ibu Bapak M. Adam Jerusalem, M. T selaku dosen di PTBB.

c. Instrumen lembar penilaian unjuk kerja

Setelah butir instrumen disusun kemudian peneliti mengkonsultasikan kepada dosen pembimbing tentang instrumen yang telah disusun, kemudian meminta pertimbangan dari para ahli (*judgment experts*) untuk diperiksa dan dievaluasi secara sistematis untuk mengetahui butir-butir tersebut dapat mewakili apa yang hendak diukur atau belum. Lembar penilaian unjuk kerja divalidasi oleh tiga ahli materi pembelajaran untuk diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun. Setelah mengalami perbaikan sesuai beberapa pendapat para ahli, lembar penilaian unjuk kerja dinyatakan valid dengan catatan, tiga ahli yang diminta pendapatnya antara lain: Ibu Hj. Prapti Karomah, M. Pd selaku dosen di PTBB, Ibu Dr. Emy Budi Astuti selaku dosen di PTBB dan Ibu Rumi Astuti, S. Pd T. guru mata diklat busana anak di SMK Diponegoro Depok.

d. Instrumen kelayakan media animasi.

Setelah butir instrumen disusun kemudian peneliti mengkonsultasikan kepada dosen pembimbing tentang instrumen yang telah disusun, kemudian meminta pertimbangan dari para ahli (*judgment experts*) untuk diperiksa dan dievaluasi secara sistematis untuk mengetahui butir-butir tersebut dapat mewakili apa yang hendak diukur atau belum. Instrumen media animasi ini divalidasi oleh tiga ahli media pembelajaran untuk

diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun. Setelah mengalami perbaikan sesuai beberapa pendapat para ahli, media animasi ini dinyatakan valid dengan catatan, tiga ahli yang diminta pendapatnya antara lain: Bapak Noor Fitrihana, M. Eng. selaku dosen di PTBB, Ibu Hj. Prapti Karomah, M.Pd. selaku dosen di PTBB dan Ibu Bapak M. Adam Jerusalem, M. T selaku dosen di PTBB.

Hasil dari uji validitas diatas menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan dinyatakan valid dan dapat dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data. Data validitas dari para ahli dapat dilihat pada lampiran.

2. Uji Reliabilitas instrumen

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui instrumen yang akan digunakan sebagai alat pengumpulan data telah reliabel dan dapat digunakan dalam tindakan penelitian. Pada penelitian ini instrumen yang perlu diuji reliabilitasnya yaitu media animasi dan angket pendapat siswa sekaligus untuk menentukan kelayakan media yang digunakan.

a. Uji reliabilitas media animasi aspek produk (hasil)

Hasil data lembar reliabilitas untuk menguji kelayakan media animasi yang diisi oleh tiga ahli media menggunakan pengukuran *skala guttman*. Dari hasil data yang diperoleh maka: total skor ideal dari seluruh item = $1 \times 30 = 30$, jumlah skor yang diperoleh = 28. Jadi berdasarkan data tersebut untuk menunjukkan tingkat reliabel media animasi = $(28:30) \times 100\% = 93,3\%$ dari yang diharapkan 100%. Kesimpulan dari data yang diperoleh

menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media animasi sebesar 93,3% dan dapat dinyatakan layak karena angka presentase mendekati 100%. Penghitungan lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran.

b. Uji reliabilitas media animasi aspek pengembangan

Hasil data lembar reliabilitas untuk menguji kelayakan media animasi yang diisi oleh tiga ahli media menggunakan pengukuran *skala guttman*. Dari hasil data yang diperoleh maka: total skor ideal dari seluruh item = $1 \times 24 = 24$, jumlah skor yang diperoleh = 22. Jadi berdasarkan data tersebut untuk menunjukkan tingkat reliabel media animasi aspek pengembangan = $(22:24) \times 100\% = 91,66\%$ dari yang diharapkan 100%. Kesimpulan dari data yang diperoleh menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media animasi sebesar 91,66% dan dapat dinyatakan layak karena angka presentase mendekati 100%. Penghitungan lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran.

c. Uji reliabilitas media animasi aspek materi

Hasil data lembar reliabilitas untuk menguji kelayakan media animasi yang diisi oleh tiga ahli materi menggunakan pengukuran *skala guttman*. Dari hasil data yang diperoleh maka: total skor ideal dari seluruh item = $1 \times 28 = 28$, jumlah skor yang diperoleh = 26. Jadi berdasarkan data tersebut untuk menunjukkan tingkat reliabel media animasi aspek pengembangan = $(26:28) \times 100\% = 92,85\%$ dari yang diharapkan 100%. Kesimpulan dari data yang diperoleh menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media animasi sebesar 92,85% dan dapat dinyatakan layak karena angka presentase mendekati 100%. Penghitungan lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran.

d. Uji reliabilitas angket pendapat siswa

Hasil data lembar reliabilitas untuk menguji kelayakan angket sebagai alat ukur kelayakan berdasar pendapat siswa yang diisi oleh tiga ahli media menggunakan pengukuran *skala guttman*. Dari hasil data yang diperoleh maka: total skor ideal dari seluruh item = $1 \times 9 = 9$, jumlah skor yang diperoleh = 8. Jadi berdasarkan data tersebut untuk menunjukkan tingkat reliabel media animasi aspek pengembangan = $(8:9) \times 100\% = 88,88\%$ dari yang diharapkan 100%. Kesimpulan dari data yang diperoleh menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media animasi sebesar 88,88% dan dapat dinyatakan layak karena angka presentase mendekati 100%. Penghitungan lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran.

J. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif dengan persentase. Dalam menganalisis peneliti menggunakan angka untuk menggambarkan bahwa tindakan yang dilaksanakan dapat menimbulkan adanya peningkatan atau perbaikan kearah yang lebih baik jika dibandingkan dengan keadaan sebelumnya. Peningkatan kompetensi siswa dapat dilihat dengan cara membandingkan hasil belajar dalam bentuk nilai persentase siklus I dan siklus II. Besarnya persentase tersebut didapat dengan rumus sebagai berikut :

1. Analisis aktivitas siswa

Untuk analisis data observasi kegiatan belajar mengajar aktivitas secara keseluruhan rumusnya sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor aktivitas siswa}}{\text{Skor total aktivitas siswa}} \times 100 \%$$

Keterangan:

Skor aktivitas siswa : Jumlah kegiatan yang dilakukan siswa dalam waktu pengamatan

Skor total aktivitas siswa : jumlah skor maksimal yang dilakukan oleh siswa

2. Analisis hasil penilaian unjuk kerja

Pada data kuantitatif dapat dijelaskan dengan menggunakan teknik statistik yang disebut: *modus*, *median*, dan *mean*. Ketiga teknik ini merupakan teknik statistik yang digunakan untuk menjelaskan kelompok yang didasarkan atas gejala pusat (*central tendency*) dari kelompok tersebut. Namun dari tiga macam teknik tersebut yang menjadi ukuran gejala pusatnya berbeda-beda.

a. *Modus*

Modus merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai yang sedang populer (yang sedang menjadi mode) atau nilai yang sering muncul dalam kelompok tersebut (Sugiyono, 2007:47).

b. *Median*

Median adalah teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai tengah dari kelompok data yang telah disusun urutannya dari yang terkecil sampai yang terbesar, atau sebaliknya dari yang terbesar ke yang terkecil (Sugiyono, 2007:48).

c. *Mean*

Mean merupakan teknik penjelasan kelompok didasarkan atas nilai rata-rata dari kelompok tersebut. Rata-rata (mean) ini didapat dengan menjumlahkan data seluruh individu dalam kelompok itu, kemudian dibagi dengan jumlah individu yang ada pada kelompok tersebut (Sugiyono, 2007:47). Adapun rumusnya sebagai berikut :

$$Me = \frac{\sum Xi}{N}$$

Dimana:

Me : mean (rata-rata)

\sum : Epsilon (baca jumlah)

X_i : Nilai X ke I sampai ke N

N : jumlah individu

Penggunaan persentase (frekuensi relatif) terhadap skor yang diperoleh dimaksudkan sebagai konversi sebagai konversi untuk memudahkan dalam menganalisa hasil penelitian. Adapun rumus data persentase adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

f : Frekuensi yang dicari persentasenya

N : *Number of clases* (jumlah frekuensi atau banyaknya individu)

P : Angka persentase

Berdasarkan hasil penghitungan presentase diatas akan diketahui bahwa presentase hasil belajar subjek penelitian dalam praktek membuat pola

kemeja anak telah mencapai ketuntasan pada setiap siklusnya dengan melihat tabel standar ketuntasan minimal (KKM) dari sekolah berikut:

Tabel 8. Katagori penilaian hasil belajar siswa di SMK Diponegoro

Skor	Kategori	keterangan
< 70	Kurang	Belum mencapai KKM dengan kategori kurang
70 – 79	Cukup	Sudah mencapai KKM dengan kategori cukup
80 – 89	Baik	Sudah mencapai KKM dengan kategori baik
90 – 100	Sangat Baik	Sudah mencapai KKM dengan kategori sangat baik

Sumber data : SMK Diponegoro Depok

3. Analisis data angket pendapat siswa terhadap penerapan media animasi pada pembelajaran membuat pola kemeja anak

Agket untuk menyaring jawaban atau pendapat siswa terhadap penerapan media animasi ini menggunakan pengukuran *skala guttman*, yaitu dengan dua interval “ Ya” dan “ Tidak”. Hasil akhir akan berupa presentase yang menunjukkan bahwa siwa senang, cukup senang dan tidak senang. Adapun rumus penghitungan presentase seluruh butir pernyataan dari keseluruhan responden yaitu:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

f

: Frekuensi yang dicari persentasenya

N

: *Number of clases* (jumlah frekuensi atau banyaknya individu)

P

: Angka persentase

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Tempat Penelitian

SMK Diponegoro Depok yang terletak di dusun Sambego Maguwoharjo Depok Sleman Yogyakarta merupakan Sekolah Menengah Kejuruan yang berada di bawah naungan Lembaga Pendidikan Ma'arif Kabupaten Sleman dan merupakan satu-satunya SMK binaan Fakultas Teknik UNY. Program keahlian yang ada adalah Teknik Otomotif Sepeda Motor dan Tata Busana. Kurikulum mengacu pada kurikulum nasional berbasis kompetensi dan kurikulum agama/pesantren menjadikan ciri khusus SMK Diponegoro sebagai SMK unggulan berbasis pesantren. Kondisi fisik sekolah hampir setara dengan SMK pada umumnya, tampak dari bangunan gedung beserta fasilitas kelengkapan peralatan ruang belajar dan laboratorium serta fasilitas pendukung lainnya yang cukup memadai serta memiliki guru-guru baik jurusan maupun mata pelajaran umum yang berkompeten dibidangnya. Visi SMK Diponegoro sendiri adalah menjadi sekolah kejuruan yang mampu mencetak sumber daya manusia yang UTAMA (Unggul, Trampil, Mandiri dan Berahlak Karimah)

Penelitian ini dilaksanakan dengan mengambil seting ruang teori atau ruang kelas X busana butik, kondisi kelas secara fisik terdiri dari meja, kursi untuk siswa yang ditata menjadi empat lajur ,papan tulis, dan meja kursi untuk

guru. Ruang kelas cukup bersih dengan sirkulasi udara yang cukup serta pencahayaan yang baik. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X busana butik SMK Diponegoro Depok yang berjumlah 27 orang siswa.

2. Kompetensi Membuat Pola konstruksi Busana Anak Siswa Kelas X Busana Butik Sebelum Tindakan (Pra Siklus)

Berdasarkan data yang diperoleh dari guru mata diklat membuat pola di SMK Diponegoro bahwa hasil belajar siswa kelas X busana butik pada kompetensi membuat pola konstruksi kemeja anak 59,3% dari jumlah siswa belum mencapai ketuntasan minimal yang di tetapkan sekolah karena baru 40,7% dari jumlah keseluruhan siswa yang mencapai ketuntasan. Untuk lebih jelasnya disajikan pada tabel berikut:

Tabel 9. Nilai hasil praktek membuat pola kemeja anak siswa kelas X busana butik pra siklus

NO	NAMA	NILAI AKHIR	KATEGORI
1	SISWA 1	73,75	TUNTAS
2	SISWA 1	70	TUNTAS
3	SISWA 1	66,25	BELUM TUNTAS
4	SISWA 1	66,25	BELUM TUNTAS
5	SISWA 1	70	TUNTAS
6	SISWA 1	66,25	BELUM TUNTAS
7	SISWA 1	70	TUNTAS
8	SISWA 1	66,25	BELUM TUNTAS
9	SISWA 1	68,75	BELUM TUNTAS
10	SISWA 1	76,25	TUNTAS
11	SISWA 1	76,25	TUNTAS
12	SISWA 1	57,5	BELUM TUNTAS
13	SISWA 1	76,25	TUNTAS
14	SISWA 1	68,75	BELUM TUNTAS
15	SISWA 1	68,75	BELUM TUNTAS
16	SISWA 1	68,75	BELUM TUNTAS
17	SISWA 1	80	TUNTAS
18	SISWA 1	68,75	BELUM TUNTAS
19	SISWA 1	68,75	BELUM TUNTAS
20	SISWA 1	76,25	TUNTAS
21	SISWA 1	76,25	TUNTAS
22	SISWA 1	68,75	BELUM TUNTAS
23	SISWA 1	68,75	BELUM TUNTAS
24	SISWA 1	57,5	BELUM TUNTAS
25	SISWA 1	76,25	TUNTAS
26	SISWA 1	68,25	BELUM TUNTAS
27	SISWA 1	68,25	BELUM TUNTAS
JUMLAH SISWA TUNTAS			11 TUNTAS
%			40,7
Rata-rata kelas			69,88

3. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus yang mana pada siklus I dilaksanakan 1 kali pertemuan pada hari sabtu tanggal 19 Mei 2012 selama 4 x 40 menit dan siklus II dilaksanakan 1 kali pertemuan pada hari sabtu tanggal 26 Mei 2012 selama 4 x 40 menit. Masing-masing siklus dimulai pada pukul 11.00-14.00 karena sesuai dengan jadwal pelajaran busana anak pada hari tersebut.

a) Deskripsi Pelaksanaan Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada siklus I adalah sebagai berikut :

1) Perencanaan (*Planning*)

- a) Mempersiapkan perangkat pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran membuat pola kemeja anak dengan media animasi juga mempersiapkan untuk pembauatan pola kemeja anak lengan pendek dengan skala 1:4.
- b) Media yang digunakan adalah media animasi yang dipresentasikan oleh guru yang berisi materi tentang kemeja anak dan teknik konstruksi membuat pola kemeja anak dengan panduan media *job sheet* untuk masing-masing siswa. Beserta persiapan peralatan pendukung media pembelajaran tersebut yaitu dengan menggunakan proyektor milik sekolah.
- c) Mempersiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi dan catatan lapangan kegiatan siswa, lembar penilaian unjuk kerja serta angket pendapat siswa. Intrumen yang digunakan untuk pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung tindakan adalah lembar observasi dan catatan lapangan yang diisi oleh observer, sedangkan intrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar atau pencapaian kompetensi masing-masing siswa adalah lembar penilaian unjuk kerja. Lembar angket digunakan untuk mengetahui bahwa siswa senang dan seberapa jauh

kebermanfaatan media animasi yang diisi oleh siswa kelas X busana butik.

2) Tindakan (*Acting*)

Tindakan yang dilakukan pada penelitian ini yaitu melalui proses pembelajaran sesuai prosedur pelaksanaan pembelajaran busana anak di SMK Diponegoro Depok. Tahapan yang dilakukan yaitu melalui:

a) Pendahuluan

Pendahuluan yang dilakukan oleh guru melalui kegiatan membuka pelajaran dengan salam pembuka selanjutnya guru memotivasi siswa untuk lebih siap mengikuti pembelajaran membuat pola kemeja anak ini dengan menyampaikan pengalaman-pengalaman yang akan didapatkan melalui pembelajaran membuat pola kemeja anak, sambil guru mempersiapkan membuka media animasi yang dipresentasikan. Pada tahap ini guru berusaha untuk mengkondisikan siswa agar lebih siap dan masuk ke dalam suasana belajar dengan memberi penjelasan singkat tentang apa yang akan dipelajari dan memperlihatkan contoh kemeja anak yang sudah jadi.

b) Kegiatan inti

Guru menampilkan media animasi di depan kelas dan mulai membuka *screen* demi *screen* untuk dijelaskan isi materi kepada siswa yaitu tentang pengertian kemeja, bahan pembuat kemeja dan perlengkapan alat dan bahan untuk menggambar pola kemeja anak

skala 1:4 sambil guru mengecek kelengkapan alat yang dibawa siswa apakah telah sesuai dengan ketentuan atau belum. Pada sesi simulasi guru mulai menampilkan tahapan menggambar pola kemeja anak masing-masing bagian yaitu diawali pola badan bagian muka dan belakang dengan memperlihatkan proses pembuatannya melalui media animasi dan menjelaskan kepada siswa setiap tahapannya, penjelasan dilakukan pada tiap titik huruf yang muncul pada *slide* gambar pola depan dan mengajak siswa untuk mengikuti setiap langkah yang dijelaskan tersebut. Selanjutnya guru membuka dan menjelaskan tahapan menggambar pola kemeja anak yang lain seperti lengan, pas bahu dan krah.

Pada kegiatan proses membuat pola tersebut, siswa tidak lepas dari pantauan guru yaitu dengan guru sesekali bertanya kepada siswa tentang apa yang belum dimengerti, dan memeriksa pekerjaan siswa dengan mengelilingi bangku tempat duduk siswa.

c) Penutup

Guru meminta siswa untuk mengecek kembali pekerjaan dan tugas yang telah mereka kerjakan, dan memintanya untuk mengumpulkan di meja guru. Guru menutup kegiatan belajar dengan menyimpulkan kegiatan belajar yang baru saja dilaksanakan dan memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya. Kegiatan akhir yaitu membaca doa akan pulang dan melakukan salam penutup.

3) Pengamatan (*Observing*)

Pengamatan yang dilakukan pada pelaksanaan tindakan siklus I ini, dilakukan terhadap persiapan, proses aktivitas siswa dan hasil belajar siswa pada pembelajaran membuat pola kemeja anak dengan media animasi. Aktivitas belajar siswa pada pembelajaran siklus pertama ini sebesar 79,64%. Pada pelaksanaanya pembelajaran belum berlangsung efektif, meskipun siswa telah memperhatikan media yang ditampilkan guru di depan kelas, hambatan yang terjadi yaitu kekurangan media animasi pada sesi simulasi pola badan depan dan belakang terdapat titik bagian pola yang tidak ada tanda hurufnya sehingga cukup membuat guru kesulitan untuk menjelaskan dan siswa juga bingung untuk mengikuti serta keterangan pola pada sesi simulasi membuat pola badan bagian depan tidak sesuai dengan *job sheet* sehingga membuat siswa bingung. Hal tersebut cukup membuat gaduh suasana kelas dan siswa sulit di kendalikan karena membuat siswa mengalihkan perhatiannya. Hambatan yang lain kebanyakan dari mereka tidak membawa perlengkapan menggambar pola dengan lengkap sehingga cukup menghambat proses membuat pola karena diantara mereka harus saling meminjam alat menggambar pola serta sebagian dari mereka malas untuk menghitung dan membaca panduan *job sheet*.

Penjelasan di atas merupakan data deskriptif yang diperoleh melalui lembar observasi dan catatan lapangan. Sementara data

kompetensi hasil belajar pada siklus I ini dapat dilihat melalui tabel berikut.

Tabel 10. Nilai hasil praktek membuat pola kemeja anak pada siklus I

NO	NAMA	NILAI AKHIR	KATAGORI
1	SISWA 1	73,75	TUNTAS
2	SISWA 1	70	TUNTAS
3	SISWA 1	66,25	BELUM TUNTAS
4	SISWA 1	66,25	BELUM TUNTAS
5	SISWA 1	73,75	TUNTAS
6	SISWA 1	66,25	BELUM TUNTAS
7	SISWA 1	70	TUNTAS
8	SISWA 1	66,25	BELUM TUNTAS
9	SISWA 1	72,5	TUNTAS
10	SISWA 1	75	TUNTAS
11	SISWA 1	75	TUNTAS
12	SISWA 1	63,75	BELUM TUNTAS
13	SISWA 1	75	TUNTAS
14	SISWA 1	68,75	BELUM TUNTAS
15	SISWA 1	68,75	BELUM TUNTAS
16	SISWA 1	72,5	TUNTAS
17	SISWA 1	80	TUNTAS
18	SISWA 1	72,5	TUNTAS
19	SISWA 1	72,5	TUNTAS
20	SISWA 1	80	TUNTAS
21	SISWA 1	76,25	TUNTAS
22	SISWA 1	72,5	TUNTAS
23	SISWA 1	68,75	BELUM TUNTAS
24	SISWA 1	66,25	BELUM TUNTAS
25	SISWA 1	80	TUNTAS
26	SISWA 1	72,5	TUNTAS
27	SISWA 1	68,25	BELUM TUNTAS
JUMLAH TUNTAS			17 TUNTAS
%			62,9
Rata-rata kelas			71,6

Berdasarkan tabel diatas dapat di jelaskan bahwa kompetensi belajar siswa yang terdiri dari 27 siswa termasuk dalam kategori belum tuntas karena presentase ketuntasan belum mencapai 70% yaitu baru 17 siswa atau 62,9% yang berkategori tuntas sementara siswa yang belum tuntas sebanyak 10 orang siswa atau 37,1%. Agar lebih mudah untuk memahami data kompetensi siswa berdasar kriteria ketuntasan minimal

antara pra siklus dan siklus ke I, dapat disajikan diagram batang sebagai berikut:



Gambar 4. Diagram perbandingan hasil praktek pra siklus dengan siklus I berdasarkan KKM pra siklus dan siklus I

Hasil pengamatan pada tindakan siklus I menunjukkan bahwa hasil belajar kompetensi membuat pola kemeja anak mengalami peningkatan dari pra siklus menuju siklus I sebesar 22,2%. Tetapi hasil yang dicapai belum memenuhi ketuntasan minimal pihak sekolah, hal itu terjadi karena kondisi kelas yang masih sulit di kendalikan dan siwa kurang dapat mengikuti praktek dengan optimal karena kekurangan dari media animasi sendiri yaitu kurang tanda huruf dan ada angka yang tidak sesuai antara media animasi dan panduan *job sheet* serta sebagian besar siswa tidak membawa alat menggambar pola.

4) Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi dilakukan berdasarkan hasil pengamatan dari proses pembelajaran dan hasil unjuk kerja pembelajaran membuat pola kemeja anak yang telah berlangsung pada tindakan siklus I ini, untuk

mengetahui apakah telah sesuai dengan perencanaan, pelaksanaan dan hasil setelah dilaksanakan tindakan.

Refleksi terhadap kompetensi hasil belajar siswa membuat pola kemeja anak siswa kelas X busana butik setelah dilaksanakan tindakan pembelajaran melalui media animasi siklus I oleh guru mata pelajaran membuat pola ini telah dapat meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi hasilnya belum optimal. Hampir keseluruhan nilai siswa dapat meningkat meskipun beberapa diantara mereka belum juga mencapai KKM. Hal ini terjadi karena kurangnya ketelitian peneliti untuk memeriksa ulang media yang akan diterapkan pada pembelajaran membuat pola ini. Sehingga cukup membuat guru kesulitan untuk menjelaskan dan siswa juga bingung untuk mengikuti serta pada keterangan pola pada sesi simulasi membuat pola badan bagian depan tidak sesuai dengan *job sheet* sehingga membuat siswa bingung. Hambatan yang lain kurangnya komunikasi antara guru dengan siswa sebelum dilakukan tindakan sehingga siswa kurang dapat mempersiapkan diri pada saat pembelajaran praktek membuat pola, serta pada saat pembelajaran berlangsung perhatian dan pendekatan guru kurang merata sehingga kesalahan yang terjadi tidak dapat ditanggulangi lebih awal. Oleh sebab itu nantinya pada pelaksanaan tindakan siklus II peneliti harus lebih teliti dan memperbaiki kesalahan yang terjadi pada media animasi. Gurupun harus lebih berusaha menjalin komunikasi dengan baik serta lebih meningkatkan perhatian

kepada seluruh siswa. Oleh sebab itu peneliti dan guru kolaborator bersepakat untuk melakukan tindakan siklus II dengan mengulang pembelajaran membuat pola kemeja anak dengan media animasi dengan memperbaiki kekurangan serta mencari solusi dari permasalahan yang terjadi pada siklus I.

b) Deskripsi Pelaksanaan Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada siklus II adalah sebagai berikut:

1) Perencanaan (*planning*)

a) Pada perencanaan siklus II ini, dilaksanakan sesuai hasil refleksi dari siklus I yaitu melalui kegiatan belajar dengan mengulangi proses pembelajaran membuat pola kemeja anak dengan menggunakan media animasi yang sebelumnya mengalami hambatan dan hasil belajar yang belum optimal. Hasil kesepakatan antara peneliti dan guru yaitu melalui peneliti memperbaiki kekurangan pada media animasi kemudian melakukan komunikasi lebih awal agar siswa dapat mempersiapkan diri dengan membawa peralatan membuat pola. Merencanakan strategi pembelajaran dengan memberi perhatian lebih merata dan pantauan khusus kepada siswa yang tertinggal.

b) Pembelajaran membuat pola kemeja anak skala 1:4 dilaksanakan kembali dengan media animasi yang telah di perbaiki sesuai hasil refleksi siklus I yaitu penambahan tanda huruf pada gambar pola

kemeja dan menyesuaikan angka antara *job sheet* dengan media animasi.

- c) Peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran yang lain seperti RPP yang disesuaikan dengan hasil refleksi siklus I serta instrumen penelitian seperti lembar observasi dan catatan lapangan untuk pengamatan selama kegiatan pembelajaran berlangsung, lembar unjuk kerja untuk mengetahui kompetensi hasil belajar membuat pola kemeja anak serta angket untuk mengetahui kebermanfaatan media animasi bagi siswa.

2) Tindakan (*acting*)

Tindakan yang dilakukan pada penelitian ini adalah pelaksanaan proses pembelajaran dengan media animasi guna memperbaiki proses pembelajaran yang berjalan belum maksimal pada siklus I. Prosedur pelaksanaan pembelajaran tetap sama dengan siklus satu yaitu sesuai dengan prosedur pelaksanaan pembelajaran membuat busdana anak di SMK Diponegoro Depok.

Tahpan yang dilakukan yaitu melalui:

a) Pendahuluan

Pendahuluan yang dilakukan oleh guru melalui kegiatan membuka pelajaran dengan salam pembuka dilanjutkan dengan guru memotivasi siswa untuk lebih siap mengikuti pembelajaran membuat pola kemeja anak ini dengan menyampaikan penjelasan singkat tentang kemeja anak serta menyampaikan pengalaman-

pengalaman yang akan didapatkan melalui pembelajaran membuat pola kemeja anak, sambil guru mempersiapkan membuka media animasi yang dipresentasikan. Pada tahap ini guru berusaha untuk mengkondisikan siswa agar lebih siap dan masuk kedalam suasana belajar dengan memberi penjelasan singkat tentang apa yang akan dipelajari sambil guru memberikan pertanyaan kepada siswa. Guru memberikan gambaran nyata dengan mengaitkan apa yang ada di sekitar mereka serta memperlihatkan contoh kemeja anak yang sudah jadi. Disela-sela penjelasan singkat guru memberi kesempatan bertanya kepada siswa. Pada tahap ini siswa lebih antusias untuk menjawab pertanyaan guru.

b) Kegiatan inti

Guru menampilkan media animasi di depan kelas dan mulai membuka *screen* demi *screen* untuk dijelaskan isi materi yang ada di dalamnya kepada siswa yaitu tentang pengertian kemeja, bahan pembuat kemeja dan perlengkapan alat dan bahan untuk menggambar pola kemeja anak skala 1:4. Pada tahap ini guru memberikan pertanyaan-pertanyaan tentang ulasan materi dan siswa lebih merespon dengan jawaban yang benar. Pada sesi simulasi guru mulai menampilkan tahapan menggambar pola kemeja anak masing-masing bagian yaitu diawali pola badan bagian muka dan belakang dengan memperlihatkan proses pembuatannya melalui media animasi dan menjelaskan kepada

siswa setiap tahapannya, dengan menjelaskan setiap kemunculan huruf pada gambar pola. Selanjutnya guru membuka dan menjelaskan tahapan menggambar pola kemeja anak yang lain seperti lengan, pas bahu dan krah.

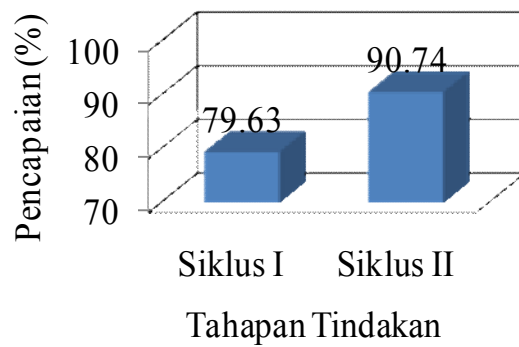
Pada kegiatan proses membuat pola tersebut, siswa tidak lepas dari pantauan guru yaitu dengan guru sesekali bertanya kepada siswa tentang apa yang belum dimengerti, dan memeriksa pekerjaan siswa dengan mengelilingi bangku tempat duduk siswa serta memberi kesempatan bertanya kepada siswa dan memberi jawaban yang membantu pemahaman mereka. Tidak lupa guru mengingatkan untuk melengkapi tanda pola dan memberi warna yang tepat sesuai bagian bagiannya.

c) Penutup

Guru meminta siswa untuk mengecek kembali pekerjaan dan tugas yang telah mereka kerjakan, dan memintanya untuk mengumpulkan di meja guru. Pengumpulan tugas pada tahap ini lebih cepat dan tepat waktu. Guru tidak perlu menunggu lama pengumpulan tugas yang siswa kerjakan. Guru menutup kegiatan belajar dengan menyimpulkan kegiatan belajar yang baru saja dilaksanakan dan memberi kesempatan bertanya kepada siswa. Kegiatan akhir yaitu membaca doa akan pulang dan melakukan salam penutup.

3) Pengamatan (*Observing*)

Dari hasil pengamatan yang dilakukan bersama guru kolaborator pada proses pembelajaran dengan media animasi, siswa terlihat lebih antusias untuk memperhatikan media yang ditampilkan guru bahkan mereka lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran serta perhatian mereka tidak terputus untuk mengikuti langkah membuat pola seperti dalam *screen*. Kegiatan belajar siswa lebih mandiri untuk mengikuti tahapan membuat pola kemeja dengan memperhatikan media animasi dan penjelasan dari guru sambil melihat *job sheet* sebagai panduan, peralatan yang dibawa telah lengkap, siswa lebih aktif untuk bertanya tentang langkah pola yang memang belum dimengerti atau terlewat dan hanya ditanyakan kepada guru, sehingga guru cukup mengulang dengan membuka *screen* sebelumnya. Bahkan teman yang telah lebih dahulu mengerjakan mau membantu teman yang tertinggal. Meskipun demikian, kegiatan belajar siswa tetap dalam pantauan guru terutama terhadap siswa yang tertinggal dengan guru memeriksa gambar pola yang dibuat serta mengingatkan kelengkapan tanda pola. Aktivitas belajar siswa pada siklus pertama sebesar 79,63% meningkat pada siklus ke dua menjadi 90,74%. Peningkatan angka presentase aktivitas belajar siswa melalui pembelajaran dengan media animasi dapat dilihat pada diagram batang berikut ini:



Gambar 5. Diagram batang peningkatan aktivitas siswa berdasarkan pengamatan lembar observasi

Hambatan-hambatan yang terjadi pada siklus pertama dapat diatasi dengan peneliti memperbaiki kekurangan yang terjadi pada sesi simulasi media animasi dan menyesuaikan antara media animasi dan *job sheet*, siswa telah dapat memanfaatkan media animasi dengan baik dan komunikasi yang terjalin antara guru dengan siswa juga lancar.

Penjelasan di atas merupakan data deskriptif yang diperoleh melalui lembar observasi dan catatan lapangan. Data kompetensi belajar berdasar hasil unjuk kerja ini dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 11. Hasil praktek membuat pola kemeja anak siklus II

NO	NAMA	NILAI AKHIR	KATEGORI
1	SISWA 1	75,75	TUNTAS
2	SISWA 1	72,5	TUNTAS
3	SISWA 1	72,5	TUNTAS
4	SISWA 1	72,5	TUNTAS
5	SISWA 1	73,75	TUNTAS
6	SISWA 1	71,25	TUNTAS
7	SISWA 1	75	TUNTAS
8	SISWA 1	71,25	TUNTAS
9	SISWA 1	72,5	TUNTAS
10	SISWA 1	76,25	TUNTAS
11	SISWA 1	76,25	TUNTAS
12	SISWA 1	68,75	BELUM TUNTAS
13	SISWA 1	76,25	TUNTAS
14	SISWA 1	71,25	TUNTAS
15	SISWA 1	71,25	TUNTAS
16	SISWA 1	72,5	TUNTAS
17	SISWA 1	85	TUNTAS
18	SISWA 1	72,5	TUNTAS
19	SISWA 1	75	TUNTAS
20	SISWA 1	82,5	TUNTAS
21	SISWA 1	76,25	TUNTAS
22	SISWA 1	72,5	TUNTAS
23	SISWA 1	71,25	TUNTAS
24	SISWA 1	66,25	BELUM TUNTAS
25	SISWA 1	82,5	TUNTAS
26	SISWA 1	75	TUNTAS
27	SISWA 1	71,25	TUNTAS
JUMLAH TUNTAS			25 TUNTAS
%			92,5
Rata-rata kelas			74,05

Berdasarkan tabel diatas dapat di jelaskan bahwa kompetensi belajar siswa yang terdiri dari 27 siswa termasuk dalam kategori sebagai berikut: siswa yang berkatagori belum tuntas sejumlah 2 orang (7,5%) dan yang telah mencapai ketuntasan sejumlah 25 orang (92,5%). Agar lebih mudah untuk memahami data kompetensi siswa berdasar kriteria ketuntasan minimal antara siklus I dan ke II, dapat disajikan diagram batang sebagai berikut:



Gambar 6. Diagram perbandingan hasil belajar praktek membuat pola kemeja anak siklus I dengan siklus II berdasar KKM siklus I dan siklus II.

Berdasar diagram batang diatas menunjukkan bahwa hasil belajar praktek membuat pola siswa kelas X busana butik mengalami peningkatan yang cukup tinggi dari siklus I menuju siklus II yaitu sebesar 29,6% dan ketuntasan minimal sekolah telah dapat dipenuhi bahkan melebihi batas ketuntasan minimal.

4) Refleksi (*Reflecting*)



Berdasarkan hasil refleksi siklus II, dapat dilihat bahwa aktivitas belajar siswa telah mengalami peningkatan yang cukup optimal. Siswa lebih mandiri untuk mengikuti langkah membuat pola dengan memperhatikan media animasi, menanyakan hal yang belum jelas kepada guru. Komunikasi yang terjalin semakin lancar dengan dengan guru melakukan pendekatan dan perhatian lebih terpusat kepada siswa dengan guru mendekati siswa untuk melihat hasil pekerjaan mereka dan mengingatkan tanda pola serta warna garis pola.

Serta memberi pengarahan lebih kepada siswa yang tertinggal. Waktu pembelajaran juga lebih efisien karena pada siklus II ini siswa sudah lebih mengetahui apa yang harus dilakukan dibanding dengan siklus I.

Peningkatan kompetensi pada siklus ini menunjukkan bahwa siswa kelas X busana butik mengalami peningkatan karena telah dapat memperoleh hasil yang lebih baik. Hasil penelitian menunjukkan belum tercapainya ketuntasan 100% tetapi apabila dilihat keseluruhan, masing-masing nilai siswa mengalami peningkatan. Secara lebih jelas peningkatan hasil belajar praktek membuat pola kemeja anak dari pra siklus, siklus I hingga siklus II dapat dilihat melalui tabel berikut ini :

Tabel 12. Peningkatan hasil praktek membuat pola kemeja anak pra siklus, siklus I dan siklus II

NO.	SISWA	PRA SIKLUS	SIKLUS I	SILKUS II
1	SISWA 1	73,75	73,75	75,75
2	SISWA 1	70	70	72,5
3	SISWA 1	66,25	66,25	72,5
4	SISWA 1	66,25	66,25	72,5
5	SISWA 1	70	73,75	73,75
6	SISWA 1	66,25	66,25	71,25
7	SISWA 1	70	70	75
8	SISWA 1	66,25	66,25	71,25
9	SISWA 1	68,75	72,5	72,5
10	SISWA 1	76,25	75	76,25
11	SISWA 1	76,25	75	76,25
12	SISWA 1	57,5	63,75	68,75
13	SISWA 1	76,25	75	76,25
14	SISWA 1	68,75	68,75	71,25
15	SISWA 1	68,75	68,75	71,25
16	SISWA 1	68,75	72,5	72,5
17	SISWA 1	80	80	85
18	SISWA 1	68,75	72,5	72,5
19	SISWA 1	68,75	72,5	75
20	SISWA 1	76,25	80	82,5
21	SISWA 1	76,25	76,25	76,25
22	SISWA 1	68,75	72,5	72,5
23	SISWA 1	68,75	68,75	71,25
24	SISWA 1	57,5	66,25	66,25
25	SISWA 1	76,25	80	82,5
26	SISWA 1	68,25	72,5	75
27	SISWA 1	68,25	68,25	71,25
JML SISWA TUNTAS		11	17	25
JML SISWA BELUM TUNTAS		16	10	2
RATA-RATA		69,88	71,6	74,05
%		40,7	62,9	92,5

Keterangan :  : Tuntas
 : Belum tuntas

Berdasar data tabel di atas dapat dilihat peningkatan hasil praktek membuat pola kemeja anak masing-masing siswa pada setiap siklusnya, dari pra siklus hingga siklus II masing-masing siswa mengalami peningkatan nilai hasil praktek dan dapat dilihat melalui rata-rata kelas masing-masing siklus yang mengalami peningkatan.

Sementara presentase ketuntasan yang mengalami peningkatan setiap siklusnya dari pra siklus sebanyak 40, 7% siswa tuntas, siklus I

62,9% siswa tuntas serta siklus II sebanyak 92,5% siswa tuntas dan telah mencapai KKM pihak sekolah yaitu 70% siswa tuntas. Untuk lebih jelas peningkatan ketuntasan dari pra siklus hingga siklus II dapat dilihat melalui diagram batang berikut ini:



Gambar 7. Diagram perbandingan hasil belajar praktek membuat pola kemeja anak berdasar KKM dari pra siklus, siklus I dan siklus II

4. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran pada Kompetensi Membuat Pola Kemeja Anak dengan media animasi Pada Siswa Kelas X Busana Butik SMK Diponegoro Depok.

Pada siklus I, peran guru sebagai seorang pengajar sekaligus sebagai fasilitator sudah berjalan sebagaimana mestinya. Guru telah menggunakan media dan sumber belajar yang cukup untuk mengoptimalkan jalannya pembelajaran. Proses pembelajaran sudah dapat dikatakan berjalan dengan optimal, tetapi kendala yang terjadi mengakibatkan proses pembelajaran belum berjalan efektif. Kendala tersebut antara lain kurangnya ketelitian peneliti

terhadap media animasi yaitu kurangnya pemberian tanda huruf pada sesi simulasi tahapan membuat pola bagian muka dan belakang serta ada ketidaksesuaian angka antara media animasi dan panduan *job sheet* hal tersebut berpengaruh pada kondisi kelas yang sulit dikendalikan, suasana kelas menjadi gaduh karena siswa harus saling pinjam alat tulis, sehingga cukup lama untuk membawa siswa ke dalam suasana belajar . Hambatan yang lain komunikasi antara guru dengan siswa sebelum dilakukan tindakan yaitu kurangnya kejelasan informasi tentang materi apa yang akan dipelajari pada saat itu, sehingga sebagian besar siswa tidak membawa peralatan menggambar pola dengan lengkap, selain itu siswa masih malas untuk menghitung sehingga siswa saling bertantanya dengan teman yang lain, oleh sebab itu pelaksanaan praktek membuat pola pun kurang berjalan lancar.

Respon siswa terhadap penerapan media animasi pada materi membuat pola sudah baik, tetapi kekurangan tanda huruf pada tahap membuat pola badan cukup membuat siswa bingung, dan gurupun mengalami kesulitan untuk menjelaskan namun kendala tersebut dapat langsung teratasi dengan menunjuk gambar pada *screen* secara langsung. Secara keseluruhan siswa telah dapat memanfaatkan media animasi ini pada tindakan siklus I. Tetapi hambatan yang terjadi juga membuat waktu untuk mengerjakan semakin lama dan melebihi batas waktu yang diharapkan. Oleh sebab itu hasil belajar membuat pola kemeja anak pada siklus I belum menunjukkan hasil yang optimal karena ketuntasan yang diharapkan belum dapat dicapai.

Pada siklus II guru berusaha untuk memperbaiki kekurangan yang terjadi di siklus I dengan peneliti memperbaiki kekurangan pada media animasi dengan memberi tanda huruf serta menyesuaikan antara media animasi dan *job sheet*. Meningkatkan komunikasi dengan siswa dengan memberi penjelasan tentang apa yang akan dipelajari berikutnya sehingga siswa lebih dapat mempersiapkan diri, dan memberi perhatian dan pendekatan yang lebih terpusat pada siswa dengan mendekati siswa dan memeriksa pekerjaan mereka lebih awal dan mengingatkan tanda pola dan warna garis pola yang dibuat serta memberi pengarahan lebih terhadap siswa yang tertinggal. Proses belajar pada siklus II ini juga telah mengalami peningkatan bahkan merata pada hampir keseluruhan siswa.

5. Deskripsi Peningkatan Kompetensi Membuat Pola kemeja Anak dengan Media Animasi Pada Siswa Kelas X Busana Butik SMK Diponegoro Depok.

Refleksi terhadap proses pembelajaran membuat pola kemeja anak menggunakan media animasi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi di kelas menunjukkan bahwa melalui pembelajaran tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Tindakan melalui pembelajaran dengan media animasi ini dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi membuat pola kemeja anak. Tampilan gambar dapat dengan mudah diulang-ulang apabila ingin mengulagi penjelasan kepada siswa yang belum mengerti. Sehingga guru dapat memberikan perhatian, pendekatan dan pantauan yang lebih terpusat kepada siswa. Melalui

kegiatan tersebut membuat siswa lebih terbuka dan *relax* untuk bertanya tentang apa yang belum dimengerti serta membuat siswa lebih meningkatkan perhatian terhadap apa yang sedang di pelajari di depan kelas.

Hasil pengamatan unjuk kerja menunjukkan kompetensi hasil belajar setiap siklusnya mengalami peningkatan. Hasil tersebut ditunjukkan dengan presentase peningkatan hasil praktek dari pra siklus ke siklus I sebesar 22,2%, sedangkan peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 29,6 %.

Dengan adanya peningkatan kompetensi hasil belajar siswa melalui pembelajaran dengan media animasi meskipun pada hasil tes unjuk kerja tidak mencapai 100% , tetapi dari hasil tersebut telah mencapai bahkan melebihi standar ketuntasan keberhasilan pembelajaran yang ditetapkan di sekolah yaitu apabila 70% siswa telah mengalami ketuntasan, oleh sebab itu penelitian tindakan kelas ini berhenti di siklus II.

6. Deskripsi Pendapat Siswa Kelas X Busana Butik Terhadap Media Animasi pada Pembelajaran Membuat Pola kemeja Anak

Data yang dihasilkan dari pendapat siswa tentang ketertarikan dan kebermanfaatan media animasi dengan jumlah subyek 27 siswa dengan jumlah butir pernyataan 20 butir pernyataan dengan skor maksimal 20 dan skor minimal 0. Tingkat kemenarikan ditunjukkan dari hasil presentase jumlah siswa yang mendekati 100% dapat dikatakan siswa senang untuk mengikuti pembelajaran dengan media animasi. Presentase pendapat siswa terhadap penerapan media animasi ini dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 13. Kategori ketertarikan siswa terhadap penerapan media animasi berdasar pendapat siswa

Kategori	Rentang	Frekuensi	Presentase (%)
Senang	14-20	20	74,08
Cukup senang	6-13	7	25,93
Tidak senang	≤5	0	0

Dari tabel di atas menunjukkan tingkat ketertarikan terhadap media animasi berdasar pendapat siswa melalui lembar angket dari 20 orang siswa atau 74,08% yang menyatakan senang dan 7 (25,93%) siswa yang lain menyatakan cukup senang. Maka dari data tabel diatas dapat disimpulkan bahwa siswa senang mengikuti pembelajaran membuat pola kemeja anak ini dengan media animasi karena pencapaian presentase jumlah siswa senang mendekati 100%. Untuk lebih jelas presentase kelayakan dapat dilihat melalui *pie chart* berikut ini:



Gambar 8. Diagram pendapat siswa terhadap media animasi berdasarkan angket pendapat siswa kelas X busana butik

B. Pembahasan

1. Pelaksanaan pembelajaran membuat pola kemeja anak dengan media animasi pada siswa kelas X Busana Butik di SMK Diponegoro Depok

- a. Siklus I

- 1) Perencanaan

Perencanaan pada siklus I ini yang peneliti lakukan adalah merancang pelaksanaan tindakan yang akan dilakukan. Rancangan pelaksanaan tindakan ini peneliti mempersiapkan segala yang diperlukan dalam melaksanakan proses pembelajaran membuat pola kemeja anak dengan media animasi, peneliti membuat instrumen penelitian berupa media animasi, lembar observasi, lembar unjuk kerja dan angket pendapat siswa.

- 2) Pelaksanaan

Pada tahap ini, pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan proses pelaksanaan pembelajaran di SMK yaitu melalui tiap tahapan dimulai dari membuka pelajaran dengan memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih siap melaksanakan kegiatan belajar, dengan mengaitkan pengetahuan awal dengan apa yang akan dipelajari serta memberikan gambaran nyata yang ada di sekitarnya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat dalam Depdiknas (2008) yang menyebutkan beberapa kegiatan membuka pelajaran. Penggunaan media merupakan upaya yang dilakukan untuk menarik perhatian siswa.

Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan dengan teori yang ada dalam Depdiknas (2008) pada kegiatan inti guru memberikan penjelasan tentang materi yang diberikan, mengajak siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan belajar dengan memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan memberi umpan balik atas jawaban dari pertanyaan guru dan mengorganisir waktu. Pelaksanaan pembelajaran dalam kegiatan inti, pada siklus I ini sudah dapat dikatakan berkualitas, karena siswa telah merespon dengan baik apa yang disampaikan oleh guru.

Tahap menutup pelajaran sesuai dengan teori dalam Depdiknas (2008) bawa kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada penelitian ini yaitu dengan *me-review* apa yang telah di pelajari, mengevaluasi jalannya pelajaran, memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menyampaikan perencanaan untuk pembelajaran selanjutnya serta tindak lanjut dari apa yang telah dilaksanakan kemudian tahap akhir menutup kegiatan belajar ini dengan doa akan pulang dan melakukan salam penutup.

3) Pengamatan

Melalui tahap pengamatan inilah aspek yang diukur dan menjadi objek penelitian ini diketahui hasilnya, dimulai dari pengamatan melalui lembar observasi dan catatan lapangan, dan lembar unjuk kerja. Pengamatan dalam lembar observasi mencakup kegiatan belajar siswa yang sudah cukup berjalan optimal, dari data

yang diperoleh pada tindakan siklus I ini aktifitas belajar siswa mencapai 79,63% . Hasil pencapaian kompetensi diketahui dari hasil mengamatan melalui lembar unjuk kerja yang mengalami peningkatan dari pra siklus sebesar 40,7% pada siklus I meningkat menjadi 62,9% siswa mencapai ketuntasan. Melalui tindakan siklus I tersebut nilai KKM menunjukkan peningkatan, nilai dari keseluruhan siswa dapat meningkat. Tetapi pencapaiannya belum optimal, oleh sebab itu pada penelitian ini peneliti melanjutkan kembali tindakan kelas pada siklus II.

4) Refleksi

Refleksi dilakukan berdasar hasil pengamatan melaui lembar observasi dan catatan lapangan serta hasil tes unjuk kerja. Dari refleksi siklus I ini menunjukkan proses belajar kurang berjalan optimal karena adanya beberapa kendala dalam tindakan siklus I ini. Kurangnya ketelitian peneliti terhadap media animasi yang digunakan mengakibatkan guru mengalami kesulitan untuk menjelaskan dan membuat siswa bingung sehingga kondisi kelas sulit untuk dikendalikan serata komunikasi antara guru dengan siswa sehingga sebagian besar dari siswa tidak membawa peralatan menggambar pola dengan lengkap dan siswa masih berbicara sendiri saat pembelajaran berlangsung. Oleh sebab itu pada pembelajaran praktek membuat pola siklus pertama ini kurang terlaksana dengan baik.

Peneliti dan guru kolaborator bersepakat untuk melakukan perbaikan tindakan pada siklus II untuk mengupayakan peningkatan hasil belajar dan kegiatan belajar siswa kelas X busana butik SMK Diponegoro Depok.

b. Siklus II

1) Perencanaan

Perencanaan siklus II ini peneliti lakukan dengan merancang pelaksanaan tindakan yang akan dilaksanakan. Rancangan pelaksanaan tindakan ini peneliti yaitu dengan mempersiapkan segala yang diperlukan dalam melaksanakan tindakan pada proses pembelajaran membuat pola kemeja anak dengan media animasi. Beberapa hal yang peneliti lakukan juga berdasarkan hasil refleksi siklus I, hal ini dilakukan untuk menghindari kesalahan yang untuk kedua kalinya. Persiapan meliputi mempersiapkan perangkat pembelajaran, peneliti membuat instrumen penelitian berupa lembar observasi, lembar unjuk kerja dan angket pendapat siswa .

2) Pelaksanaan

Pada tahap ini, pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan proses pelaksanaan pembelajaran di SMK yaitu dimulai dari membuka pelajaran dengan memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih siap melaksanakan kegiatan belajar, dengan mengaitkan pengetahuan awal dengan apa yang akan dipelajari serta memberikan gambaran nyata yang ada di

sekitarnya. Penggunaan media merupakan upaya yang dilakukan untuk menarik perhatian siswa.

Kegiatan inti guru memberikan penjelasan tentang materi yang diberikan yang ada dalam *screen* , mengajak siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan belajar dengan memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya memberi umpan balik atas jawaban dari pertanyaan guru dan mengorganisir waktu. Serta guru memberi pendekatan lebih terhadap siswa yang tertinggal. Pelaksanaan pembelajaran dalam kegiatan inti, pada siklus II ini mengalami perubahan ke arah yang semakin baik, kendala yang ada pada siklus I sudah dapat diatasi dan diperbaiki, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih berkualitas dan berjalan sesuai rencana karena siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran membuat pola dan merespon dengan baik apa yang disampaikan oleh guru, meskipun begitu guru tetap memantau kegiatan proses membuat pola kemeja anak dengan mengelilingi bangku tempat duduk siswa.

Tahap menutup pelajaran kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada penelitian ini yaitu dengan *me-review* apa yang telah dipelajari, mengevaluasi jalannya pelajaran dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya serta dan tahap akhir melakukan doa akan pulang dan melakukan salam penutup.

3) Pengamatan

Hasil pengamatan pada siklus II ini diperoleh melalui pengamatan dengan lembar observasi dan catatan lapangan serta lembar unjuk kerja. Pengamatan dalam lembar observasi mencakup kegiatan belajar yang terlaksana di siklus II ini berjalan dengan optimal karena kendala yang terjadi pada siklus I dapat diatasi. Proses pembelajaran membuat pola kemeja anak dengan media animasi ini mengalami peningkatan yaitu pada siklus I mencapai 79,63% dan pada siklus II mencapai 90,74%. Hasil pencapaian kompetensi diketahui dari hasil mengamatan melalui lembar unjuk kerja yang mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 62,9 % pada siklus II meningkat menjadi 92,5% siswa mencapai ketuntasan. Hasil tersebut menunjukkan tindakan siklus II tersebut semakin mengalami peningkatan dan perbaikan dari kegiatan belajar siswa siklus I.

4) Refleksi

Refleksi dilakukan berdasar hasil pengamatan yang diperoleh melalui lembar observasi dan catatan lapangan serta hasil tes unjuk kerja yang dilakukan pada siklus II. Hasil refleksi siklus II ini menunjukkan proses belajar yang semakin berkualitas dan dapat berjalan optimal, karena kendala dan kekurangan yang terjadi pada siklus II telah dapat diatasi, peneliti telah memperbaiki kekurangan yang terjadi pada media animasi dengan melengkapi huruf pada

sesi simulasi sehingga guru dapat menjelaskan dengan lebih runtut dan siswa tidak mengalami kebingungan lagi. Guru berusaha untuk memberi perhatian dan pendekatan lebih terpusat kepada siswa sehingga komunikasi antara guru dengan siswa berjalan dengan baik, hampir keseluruhan siswa membawa peralatan menggambar pola dengan lengkap dan siswa semakin memperhatikan dan mencermati materi yang ada dalam *screen* pada saat pembelajaran berlangsung. Oleh sebab itu waktu pembelajaran berjalan lebih efisien karena siswa dapat menyelesaikan tugasnya tepat waktu. Kegiatan pembelajaran dengan media animasi pada siklus II telah menunjukkan peningkatan dari keseluruhan aspek yang diamati, dan mencapai ketuntasan mendekati angka 100% serta telah mencapai standar ketuntasan yang ditentukan sekolah yaitu 70% siswa mencapai ketuntasan. Oleh sebab itu peneliti dan guru kolaborator sepakat untuk menghentikan tindakan sampai pada tindakan siklus II ini.

2. Peningkatan kompetensi membuat pola kemeja anak melalui proses pembelajaran dengan media animasi pada siswa kelas X busana butik SMK Diponegoro Depok.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kompetensi membuat pola kemeja anak ini. Hal tersebut diketahui dari peningkatan aktivitas belajar siswa melalui pengamatan yang dilakukan dengan

lembar observasi dan pencapaian hasil belajar melalui pengamatan dengan lembar unjuk kerja.

Hasil pengamatan tindakan siklus I aktivitas belajar mencapai 79,63 % dari presentase tersebut telah menunjukkan kegiatan belajar siswa yang cukup berkualitas meskipun belum berjalan optimal dan pada siklus II peningkatan menunjukkan presentase sebesar 90,74%. Hasil tes unjuk kerja mengalami peningkatan dari sebelum dilakukan tindakan presentase ketuntasan yang dicapai 62,9%, kemudian pada siklus dua mengalami perubahan kearah yang lebih baik dengan menunjukkan presentase ketuntasan sebesar 92,5% dan pada siklus II mengalami peningkatan yang cukup signifikan yaitu 29,6 %. Meskipun ketuntasan tidak mencapai 100%, peningkatan yang terjadi mencapai keseluruhan jumlah siswa yaitu 27 orang siswa dan standar ketuntasan kompetensi membuat pola telah terpenuhi yaitu melebihi 70% siswa tuntas.

3. Pendapat siswa kelas X busana butik terhadap penerapan media animasi pada pembelajaran membuat kemeja anak

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendapat siswa kelas X busana butik tentang penggunaan media animasi pada pembelajaran membuat pola kemeja anak 7 orang siswa atau (25,93%) dari jumlah siswa menyatakan cukup senang, sedangkan siswa yang menyatakan tidak senang menunjukkan angka 0 (0%). Dengan demikian sebanyak 7 orang siswa dari 27 orang siswa menyatakan cukup senang dan sebanyak 20 orang siswa atau 74,08% dari jumlah siswa menyatakan senang

media animasi yang digunakan sebagai media pembelajaran membuat pola kemeja anak.

Data di atas menunjukkan bahwa berdasar pendapat siswa memiliki kecenderungan bahwa siswa menyatakan senang mengikuti pembelajaran dengan media animasi pada pembelajaran membuat pola kemeja anak ini, karena angka presentase telah mendekati angka 100%.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini tidak lepas dari keterbatasan, yaitu diantaranya ketersediaan waktu untuk melaksanakan dalam setiap tindakan atau setiap satu kali pertemuan. Oleh sebab itu pelaksanaan pembelajaran praktek membuat pola kemeja anak ini kurang berjalan dengan maksimal. Namun hal tersebut juga berkaitan dengan ketersediaan waktu yang diberikan pihak sekolah sehingga peneliti berusaha untuk menyesuaikan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan bahwa melalui pembelajaran dengan media animasi pada kompetensi membuat pola kemeja anak siswa kelas X busana butik SMK Diponegoro Depok terdapat peningkatan kompetensi dan peningkatan aktivitas belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dengan peningkatan nilai kompetensi hasil belajar siswa. Pada pra siklus siswa yang berkategori tuntas sebanyak 11 orang siswa (40,7 %) dan siswa belum tuntas 16 orang siswa (59,3 %). Pada siklus I dari 27 siswa yang mengikuti pembelajaran membuat pola dengan media animasi masuk dalam kategori tuntas sebanyak 17 orang siswa (62,9 %) dan siswa yang belum tuntas sebanyak 10 orang siswa (37,1 %). Sedangkan pada siklus II menunjukkan kompetensi hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan jumlah siswa berkategori tuntas sebanyak 25 orang siswa atau 92,5% sedangkan siswa yang belum berkategori tuntas sebanyak 2 orang siswa atau 7,4% .

Sesuai dengan data yang telah diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa kompetensi hasil belajar siswa meningkat dan mengalami perubahan kearah yang lebih baik. Oleh sebab itu dengan ketercapaian ketuntasan minimal yang telah ditentukan sekolah yaitu 70% dari jumlah siswa mencapai ketuntasan, maka penelitian tindakan ini tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Siswa kelas X busana butik memiliki pendapat senang terhadap penerapan media animasi pada pembelajaran membuat pola kemeja anak ini. Menurut pendapat siswa kelas X busana butik bahwa media animasi pada pembelajaran membuat pola kemeja anak sebanyak 20 siswa yang menyatakan senang atau 74,08% dari jumlah siswa, 7 siswa menyatakan cukup senang atau 25,93% dan kategori tidak senang sejumlah 0 (0%)

B. SARAN

Penelitian yang telah terlaksana dengan baik sudah menjadi bagian dari perencanaan tetapi di luar itu, perlu adanya saran bagi peneliti atau dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi penelitian yang akan dilaksanakan semacam ini berikutnya, agar menjadi lebih baik lagi. Saran bagi peneliti yaitu:

1. Peneliti lebih mempersiapkan diri dengan memberikan informasi sebelum dilaksanakan penelitian tentang materi yang akan diberikan kepada subjek penelitian sebelum tindakan dilakukan.
2. Peneliti lebih teliti dalam mempersiapkan media pembelajaran, dengan memeriksa kembali media pembelajaran sebelum digunakan untuk melaksanakan tindakan.
3. Peneliti mensinkronkan antara gambar animasi dengan keterangan yang muncul, sehingga guru lebih mudah menjelaskan langkah membuat pola.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. (2008). *Perencanaan pembelajaran, Mengembangkan Standar kompetensi Guru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakary
- Azhar Arsyad. (1997). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- _____. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2006). *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SMK/MAK*. <http://litbang.kemdiknas.go.id/content/BUKUST.pdf>. Diakses tanggal 14 maret 2012 pukul 10.15 WIB.
- Benny A. Pribadi. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : PT. Dian Rakyat.
- Bermawi Munte. (2009). *Desain Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Insan Madani.
- Cosmin S. Widodo dan Jasmadi. (2008). *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gramedia.
- Daryanto (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Darmasyah (2010). *Strategi Belajar Menyenangkan Dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Deni Darmawan. (2011). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Standar Kompetensi Bidang Keahlian Busana "Costum-made"*.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2004). *Kurikulum SMK Edisi 2004, Bag. I Landasan, Program dan Pengembangan*.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Model-Model Pembelajaran Sekolah Menengah Kejuruan (Seri Bahan Bimbingan Teknis Implementasi KTSP-SMK)*
- Goet Poespo.(2005). *Dinamika Busana Pria*. Yogyakarta: Kanisius
- Hamzah B. Uno dkk. (2008). *Model Pembelajaran, Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta. Bumi Aksara
- Harjanto. (2008). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta. Rineka Cipta

- Mansur Muslich. (2007). *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Malang: Bumi Aksara.
- Martinis Yamin. (2007). *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Nana Sudjana. (2004). *Dasar-Dasar Proses Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Pardjono dkk. (2007). *Panduan Penelitian tindakan Kelas*. Yogyakarta : Lembaga Penelitian Universitas Negeri Yogyakarta
- Poorie Muliawan. (1992). *Konstruksi Pola Busana Wanita*. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia.
- Richard E Mayer. (2009). *Multimedia Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Soekarno. (2005). *Buku Penuntun Membuat Busana Tingkat Terampil*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sri Wening. (1996). *Penilaian Pencapaian Hasil Belajar*. Yogyakarta: FPTK IKIP Yogyakarta.
- Sugiyono. (2008). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (1988). *Organisasi dan Admisistrasi Pendidikan Teknologi dan Kejuruna*. Dirjen Pendidikan
- Suharsimi Arikunto, (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Azwan Zain. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Trini Prastati dan Prasetya Irawan. (2005). *Media Sederhana*. Jakarta: PAU-PPAI, Universitas Terbuka.
- Triyanto. (2010). *Mendisain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Widjiningsih. (1994). *Konstruksi Pola Busana*. Yogyakarta FPTK IKIP
- Wilbur Schramm diterjemahkan oleh Agafur. (1984). *Media Besar Media Kecil*. Yogyakarta: FKIS-IKIP Yogyakarta
- Wina sanjaya (2006). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta. Kencana Perenda Media Group.

- Yulinda Karimah. (2009). *Peningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Anak Melalui Media Animasi Audio Visual pada Sswa Kelas VI SDI I Ma'had Islam Pekalongan*. Universitas Negeri Semarang
- Ilham Rais Arvianto, Budi Murtiyasa Masduki. (2011). *Penggunaan Multimedia Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa dengan Pendekatan Instruksional Concrete Representation Abstract (CRA) (PTK pada Siswa Kelas XI SMK N 1 Banyudono)*. Universitas Muhammadiyah Surakarta

LAMPIRAN

- Lampiran 1. RPP membuat pola kemeja anak skala 1:4 siswa kelas X busana Butik siklus I
- Lampiran 2. RPP membuat pola kemeja anak skala 1:4 siswa kelas X busana Butik siklus II
- Lampiran 3. Silabus standar kompetensi membuat pola kemeja ank
- Lampiran 4. Job sheet membuat pola kemeja anak skala 1:4
- Lampiran 5. *Print out* media animasi
- Lampiran 6. Instrumen penelitian lembar observasi aktivitas belajar membuat pola kemeja anak siswa kelas X busana butik
- Lampiran 7. Rekapitulasi data instrumen penelitian
- Lampiran 8 . Instrumen penelitian lembar ujuk kerja membuat pola kemeja kemeja anak siswa kelas X busana butik
- Lampiran 9. Instrumen penelitian angket pendapat siswa kelas X busana butik
- Lampiran 10. Surat permohonan validasi
- Lampiran 11. Surat ijin penelitian

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pembelajaran	: Kompetensi Kejuruan Tata Busana
Kelas / Semester	: X / 2
Pertemuan ke	: 1 kali pertemuan
Alokasi Waktu	: 4 X 40 menit .
Standar Kompetensi	: Membuat Pola
Kompetensi Dasar	: Membuat Pola (Kemeja anak skala 1:4)
KKM KD	: 70

Indikator :

- Mampu menyiapkan alat dan bahan membuat pola konstruksi skala 1:4 sesuai standar
- Mampu membuat pola kemeja anak skala 1:4 dengan sistem konstruksi sesuai ukuran badan standar dengan alat gambar pola yang tepat sesuai standar.

Tujuan Pembelajaran :

1. Siswa dapat menyebutkan alat dan bahan yang digunakan untuk membuat pola sistem konstruksi kemeja anak skala 1:4 sesuai standar
2. Siswa dapat menyiapkan alat dan bahan untuk membuat pola sistem konstruksi kemeja anak skala 1:4 sesuai standar
3. Siswa mengetahui ketentuan bahan untuk membuat kemeja anak.
4. Siswa dapat memahami teknik membuat pola sistem konstruksi kemeja anak skala 1:4 sesuai ukuran standar
5. Siswa dapat membuat pola kemeja anak sistem konstruksi sesuai ukuran standar dengan skala 1:4 menggunakan alat dan bahan dengan tepat sesuai standar.

Materi Essensial / Materi Ajar : (rasa ingin tahu, teliti, mandiri).

1. Pengertian dan ciri-ciri kemeja
2. Syarat-syarat bahan untuk membuat kemeja anak.
 - Higroskopis/ mudah menyerap air (menghisap keringat), halus, tidak kaku.

3. Alat dan bahan untuk membuat pola kemeja anak skala 1:4
4. Proses membuat pola kemeja anak lengan pendek sistem konstruksi skala 1:4 beserta pelengkapny(krah dan pas bahu) .

Metode yang digunakan adalah :

1. Ceramah
2. Demonstrasi
3. Praktek terbimbing

Langkah-langkah Pembelajaran.

1 Kali Pertemuan

Kegiatan	Tahap	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
Kegiatan Awal	Pendahuluan	a. Menyiapkan peserta didik melalui kegiatan salam, presensi dan memotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran b. Persiapan menampilkan media pembelajaran animasi c. Mengkondisikan peserta didik dengan mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan apa yang akan dipelajari dan memberikan contoh contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari.	a. Menjawab dan mempersiapkan diri untuk belajar. b. Mempersiapkan kelengkapan belajar c. Mendengarkan penjelasan guru dan menjawab pertanyaan guru.	15Menit
Kegiatan Inti	Eksplorasi	a. Guru menampilkan media animasi yang diproyeksikan yang berisi materi membuat pola kemeja anak di depan kelas. b. Guru memberi penjelasan tentang materi yang ada dalam <i>screen</i> awal melalui ceramah dan menunjukkan contoh nyata kemeja anak. c. Guru meminta siswa untuk memperhatikan materi dan mencatat bagian-bagian penting.	a. Mengamati, meraba contoh kemeja anak. b. Memperhatikan informasi dari guru dan menanyakan hal-hal yang tidak dimengerti. c. Memperhatikan dan mencatat hal penting	15menit

	Elaborasi	<p>a. Guru meminta siswa untuk mempersiapkan alat-alat dan bahan membuat pola seperti yang tertera dalam <i>slide</i></p> <p>b. Guru memperlihatkan pola jadi kemeja anak yang ada dalam <i>slide</i> sambil menunggu siswa selesai mempersiapkan diri dan benar-benar siap mengikuti langkah membuat pola.</p> <p>c. Guru mulai menjelaskan langkah demi langkah teknik membuat pola kemeja anak setiap bagain secara runtut sesuai rumus melalui demonstrasi</p> <p>d. Setelah beberapa langkah pola guru mengelilingi bangku tempat duduk siswa untuk memeriksa hasil gambar pola, dan mengingatkan tentang kelengkapan pola.</p>	<p>a. Peserta didik mempersiapkan alat dan bahan</p> <p>b. Peserta didik memperhatikan penjelasan guru dan menirukan langkah membuat pola</p> <p>c. Siswa memparhatikan dan menanyakan yang belum dimengerti</p>	100menit
	Konfirmasi	<p>a. Di sela-sela tahapan proses membuat pola sesekali guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya, memeriksa dan melakukan umpan balik atas apa yang telah dikerjakan untuk menghindari kesalahan dan perbedaan persepsi siswa.</p> <p>b. Tahap akhir proses membuat pola, guru memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan penyelesaian gambar pola.</p> <p>c. Mengingatkan tanda dan kelengkapan pola</p>	<p>a. Memperhatikan dan bertanya apabila ada yang belum di mengerti</p> <p>b. Menyelesaikan gambar pola</p> <p>c. Mengecek pekerjaan masing-masing</p>	25 menit
Kegiatan Akhir	Penutup	<p>a. Guru meminta siswa untuk mengumpulkan hasil pekerjaannya untuk diteliti sebagai kegiatan evaluasi.</p> <p>b. Guru mereview kegiatan belajar yang telah dilaksanakan</p> <p>c. Guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa tentang materi yang belum jelas.</p> <p>d. Guru melakukan salam penutup dan meninggalkan kelas.</p>	<p>a. Mengumpulkan hasil pekerjaannya</p> <p>b. Siswa memperhatikan dan bertanya kepada guru.</p> <p>c. Siswa menjawab salam guru.</p>	5 menit
Jumlah				160 menit

Sistem Penilaian :

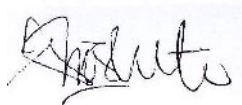
1. Penilaian hasil belajar melalui unjuk kerja (ranah psikomotor dan afektif):

- Persiapan
- Proses
- Hasil

Media dan Sumber Belajar :

1. Media animasi, job sheet dan contoh kemeja anak.
2. Pembuatan Busana Bayi dan Anak oleh Dra. Darminingsih,DEPDIK
BUD, 1985

Mengetahui
Guru Bidang Studi



Rumi Astuti, S.Pd.T

Yogyakarta, Mei 2012
Mahasiswa



Estri Wiyani
NIM.08513242016

**ANGKET PENDAPAT SISWA TERHADAP PENERAPAN MEDIA ANIMASI PADA
PEMBELAJARAN MEMBUAT POLA KEMEJA ANAK KELAS X
TATA BUSANA DI SMK DIPONEGORO DEPOK**

A. Identitas pribadi

Nama :

Kelas :

B. Petunjuk pengisian angket

1. Tulis data diri anda pada tempat yang telah tersedia
2. Bacalah angket penelitian ini dengan seksama
3. Berilah tanda *checklist* (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan keadaan dan keyakinan anda
4. Bila telah selesai mengisi lembar angket, mohon segera dikembalikan
5. Selamat mengisi, terimakasih atas partisipasi anda

Cara pengisian: Pilih jawaban yang sesuai dengan keadaan dan keyakinan anda lalu beri tanda *checklist* (√) pada kolom yang telah tersedia, dengan pilihan jawaban setuju dan tidak setuju.

Contoh :

No.	Pernyataan	Jawaban	
		Setuju	Tidak setuju
	Aspek materi		
1.	Media animasi dapat memberi pemahaman lebih kepada siswa	√	
2.		

TABEL PENGISIAN ANGKET

No.	Pernyataan	Jawaban	
		Setuju	Tidak setuju
	Aspek materi		
1.	Media animasi dapat memberi pemahaman lebih kepada siswa		
2.	Saya lebih jelas dalam mengikuti tahapan proses membuat pola kemeja anak		
3.	Ulasan materi membuat pola kemeja anak lebih mudah untuk saya pahami		
4.	Saya lebih mudah dalam membedakan tahap pembuatan bagian pola satu dengan yang lain		
5.	Keterangan dan rumus membuat pola kemeja anak dapat lebih mudah untuk saya pahami		
6.	Proses menggambar pola kemeja anak lebih mudah untuk saya tirukan		
7.	Dengan media animasi saya lebih mudah dalam memperoleh gambaran tentang kemeja anak.		
8.	Kesesuaian antara proses menggambar pola dengan keterangan rumus membuat saya lebih mudah mengikuti tahap membuat pola		
9.	Saya termotivasi untuk belajar membuat pola kemeja anak		
10.	Saya ingin memperhatikan penjelasan guru didepan tentang materi membuat pola kemeja anak		
11.	Keterangan dan rumus yang tertera pada <i>screen</i> dapat membuat saya memahami tahap membuat pola kemeja anak		
	Aspek media/tampilan		
12.	Warna <i>back ground</i> dapat menghidupkan teks dan gambar di dalamnya		
13.	Kesatuan warna dalam <i>screen</i> dapat menimbulkan		

	motivasi saya untuk belajar		
14.	Komposisi warna tidak mengganggu pandangan saya		
15.	Bentuk huruf mudah untuk saya baca		
16.	Ukuran huruf mudah untuk saya baca dari bangku depan, tengah maupun paling belakang di dalam kelas		
17.	Efek suara dapat menambah motivasi saya untuk memperhatikan penjelasan guru		
18.	Gambar bergerak proses membuat pola kemeja anak membuat saya selalu ingin mengikuti setiap tahapan membuat pola kemeja anak		
19.	Gambar dalam <i>screen</i> tidak mengganggu pandangan saya		
20.	Tampilan proses membuat pola kemeja anak melalui media animasi cukup menarik perhatian saya.		

Yogyakarta, Mei 2012

Lampiran : -

Hal : Permohonan Menjadi *Judgement Expert* (Ahli Media)
Untuk Media Animasi dan Angket

Kepada Yth,

Ibu. Hj.Prapti Karomah,M.Pd.

Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat

Dalam rangka Penelitian Tindakan Kelas Tugas Akhir Skripsi, saya mohon bantuan ibu untuk menvalidasi instrumen tentang media animasi dan angket untuk penelitian saya yang berjudul "Peningkatan Kompetensi Membuat Pola Kemeja Anak Melalui Pembelajaran dengan Media Animasi pada Siswa Kelas X SMK Diponegoro Depok".

Demikian permohonan ini saya buat, atas kesediaan ibu, saya mengucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

NB : Media Animasi dan angket terlampir.

Mengetahui,
Dosen Pembimbing Skripsi



Sugiyem, M.Pd

NIP. 19751029 200212 2002

Pemohon,



Estri Wiyani

NIM. 08513242016

Yogyakarta, Mei 2012

Lampiran : -

Hal : Permohonan Menjadi *Judgement Expert* (Ahli Materi)
Untuk Media Animasi, Lembar Observasi dan Penilaian Unjuk Kerja.

Kepada Yth,
Ibu. Hj.Prapti Karomah,M.Pd.
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat

Dalam rangka Penelitian Tindakan Kelas Tugas Akhir Skripsi, saya mohon bantuan ibu untuk memvalidasi instrumen tentang media animasi, lembar observasi, penilaian unjuk kerja dan angket untuk penelitian saya yang berjudul "Peningkatan Kompetensi Membuat Pola Kemeja Anak Melalui Pembelajaran dengan Media Animasi pada Siswa Kelas X SMK Diponegoro Depok".

Demikian permohonan ini saya buat, atas kesediaan ibu, saya mengucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

NB : Media Animasi, Lembar Observasi dan Penilaian unjuk kerja terlampir.

Mengetahui,

Dosen Pembimbing Skripsi



Sugiyem, M.Pd

NIP. 19751029 200212 2002

Pemohon,



Estri Wiyani

NIM. 08513242016

B. Aspek Kualitas Lembar Observasi

No	Indikator	Kriteria Penilaian	
		Layak	Tidak Layak
1	Kesesuaian dengan kisi – kisi instrumen	√	
2	Kejelasan indikator	√	
3	Keruntutan indikator	√	
4	Tata bahasa pernyataan	√	

SURAT PERNYATAAN JUDGEMENT EXPERT

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hj. Prapti Karomah,M.Pd.

NIP : 19501120 197903 2001

Bidang Keahlian : Busana Anak

Unit Kerja : Jurusan Pendidikan Teknik Busana

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Setelah saya mencermati, menelaah, memperhatikan dan menganalisis instrumen penelitian untuk tugas akhir skripsi yang berjudul “Peningkatan Kompetensi Membuat Pola Kemeja Anak Melalui Pembelajaran dengan Media Animasi pada Siswa Kelas X SMK Diponegoro Depok” yang dibuat oleh:

Nama : Estri Wiyani

NIM : 08513242016

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Jurusan/fakultas : Pendidikan Teknik Boga dan Busana/ Teknik UNY

Dengan ini menyatakan bahwa instrumen lembar observasi, diberi tanda (√)

☐ Belum Valid

☒ Sudah Valid dengan Catatan

☐ Sudah Valid

Catatan :

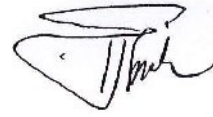
Pernyataan belum menunjuk kegiatan

.....

Demikian tinjauan yang saya lakukan dengan sungguh-sungguh, semoga bisa digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Mei 2012

Judment Expert



Hj. Prapti Karomah, M.Pd.

NIP. 19501120 197903 2001

B. Aspek kualitas media untuk ahli materi

No	Aspek	Indikator	Kriteria penilaian	
			Layak	Tidak layak
a.	Pembelajaran	Rumusan kompetensi dasar	√	
		Rumusan indikator	√	
		Sistematika materi	√	
		Memberikan perhatian	√	
b.	Isi	Uraian materi	√	
		Pemberian contoh	√	
		Ketepatan materi yang dimediasi	√	

B. Aspek kualitas media untuk ahli media (hasil)

No	Aspek	Indikator	Kriteria Penilaian	
			Layak	Tidak layak
a.	Tampilan	Komposisi <i>lay out</i>	√	
		Kesesuaian <i>back ground</i> dan warna	√	
		Komposisi warna	√	
		Ukuran dan bentuk teks	√	
		Kesesuaian efek suara	√	
		Kesesuaian animasi	√	
		Kesesuaian gambar	√	
		Kemasan	√	
b.	Pemrograman	Kemudahan penggunaan	√	
		Kinerja pengoperasian	√	

C. Aspek kualitas untuk ahli media (pengembangan)

No	Aspek	Indikator	Kriteria penilaian	
			Layak	Tidak layak
a.	Pra produksi	Kelengkapan bahan materi yang akan dimediasi	√	
		Kelengkapan peralatan	√	
		Kesesuaian materi dengan alur jalannya program	√	
		Kesesuaian desain <i>lay out</i>	√	
		Kelengkapan prosedur pengembangan	√	
b.	Produksi	Kesesuaian materi yang	√	

		dimediakan		
		Pergerakan animasi	√	
		Penyelesaian akhir	√	

SURAT PERNYATAAN JUDGEMENT EXPERT

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hj. Prapti Karomah,M.Pd.

NIP : 19501120 197903 2001

Bidang Keahlian : Busana Anak

Unit Kerja : Jurusan Pendidikan Teknik Busana

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Setelah saya mencermati, menelaah, memperhatikan dan menganalisis instrumen penelitian untuk tugas akhir skripsi yang berjudul “Peningkatan Kompetensi Membuat Pola Kemeja Anak Melalui Pembelajaran dengan Media Animasi pada Siswa Kelas X SMK Diponegoro Depok” yang dibuat oleh:

Nama : Estri Wiyani

NIM : 08513242016

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Jurusan/fakultas : Pendidikan Teknik Boga dan Busana/ Teknik UNY

Dengan ini menyatakan bahwa instrumen media animasi, diberi tanda (√)

() Belum Valid

(√) Sudah Valid dengan Catatan

() Sudah Valid

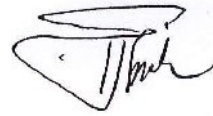
Catatan :

Ditambah dengan contoh kemeja tampak muka dan belakang.....

Demikian tinjauan yang saya lakukan dengan sungguh-sungguh, semoga bisa digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Mei 2012

Judment Expert



Hj. Prapti Karomah, M.Pd.

NIP. 19501120 197903 2001

B. Aspek Kualitas Lembar Angket

No	Indikator	Kriteria Penilaian	
		Layak	Tidak Layak
1	Kesesuaian dengan kisi – kisi instrumen	√	
2	Tata bahasa masing-masing pernyataan	√	
3	Kemudahan dalam memahami masing-masing pernyataan	√	

SURAT PERNYATAAN JUDGEMENT EXPERT

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama :Hj. Prapti Karomah, M.Pd.

NIP : 19501120 197903 2001

Bidang Keahlian : Busana Anak

Unit Kerja : Jurusan Pendidikan Teknik Busana

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Setelah saya mencermati, menelaah, memperhatikan dan menganalisis instrumen penelitian untuk tugas akhir skripsi yang berjudul “Peningkatan Kompetensi Membuat Pola Kemeja Anak Melalui Pembelajaran dengan Media Animasi pada Siswa Kelas X SMK Diponegoro Depok” yang dibuat oleh:

Nama : Estri Wiyani

NIM : 08513242016

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Jurusan/fakultas : Pendidikan Teknik Boga dan Busana/ Teknik UNY

Dengan ini menyatakan bahwa instrumen lembar angket, diberi tanda (√)

() Belum Valid

(√) Sudah Valid dengan Catatan

() Sudah Valid

Catatan :

Pernyataan berkonotasi negatif.....

Demikian tinjauan yang saya lakukan dengan sungguh-sungguh, semoga bisa digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Mei 2012

Judment Expert



Hj. Prapti Karomah, M.Pd.

NIP. 19501120 197903 2001

B. Aspek Kualitas Lembar Unjuk Kerja

No	Indikator	Kriteria Penilaian	
		Layak	Tidak Layak
1	Kesesuaian dengan kisi – kisi instrumen	√	
2	Kejelasan indikator	√	
3	Keruntutan indikator	√	
4	Tata bahasa pernyataan	√	

SURAT PERNYATAAN JUDGEMENT EXPERT

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama :Hj. Prapti Karomah,M.Pd.

NIP : 19501120 197903 2001

Bidang Keahlian : Busana Anak

Unit Kerja : Jurusan Pendidikan Teknik Busana

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Setelah saya mencermati, menelaah, memperhatikan dan menganalisis instrumen penelitian untuk tugas akhir skripsi yang berjudul “Peningkatan Kompetensi Membuat Pola Kemeja Anak Melalui Pembelajaran dengan Media Animasi pada Siswa Kelas X SMK Diponegoro Depok” yang dibuat oleh:

Nama : Estri Wiyani

NIM : 08513242016

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Jurusan/fakultas : Pendidikan Teknik Boga dan Busana/ Teknik UNY

Dengan ini menyatakan bahwa instrumen lembar unjuk kerja, diberi tanda (√)

() Belum Valid

(√) Sudah Valid dengan Catatan

() Sudah Valid

Catatan :

Pernyataan terbalik antara kelengkapan tanda pola dan tampilan gambar

Demikian tinjauan yang saya lakukan dengan sungguh-sungguh, semoga bisa digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Mei 2012

Judgment Expert



Hj. Prapti Karomah, M.Pd.

NIP. 19501120 197903 2001

Yogyakarta, Mei 2012

Lampiran : -

Hal : Permohonan Menjadi *Judgment Expert* (Ahli Media)
Untuk Media Animasi dan Angket

Kepada Yth,

Bapak Noor Fitrihana, M.Eng.

Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat

Dalam rangka Penelitian Tindakan Kelas Tugas Akhir Skripsi, saya mohon bantuan bapak untuk memvalidasi instrumen tentang media animasi dan angket untuk penelitian saya yang berjudul "Peningkatan Kompetensi Membuat Pola Kemeja Anak Melalui Pembelajaran dengan Media Animasi pada Siswa Kelas X Tata Busana di SMK Diponegoro Depok".

Demikian permohonan ini saya buat, atas kesediaan bapak, saya mengucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

NB : Media Animasi dan angket terlampir.

Mengetahui,

Dosen Pembimbing Skripsi



Sugiyem, M.Pd.

NIP. 19751029 200212 2002

Pemohon,



Estri Wiyani

NIM. 08513242016

D. Aspek kualitas media untuk ahli media (hasil)

No	Aspek	Indikator	Kriteria Penilaian	
			Layak	Tidak layak
a.	Tampilan	Komposisi <i>lay out</i>		
		Kesesuaian <i>back ground</i> dan warna		
		Komposisi warna		
		Ukuran dan bentuk teks		
		Kesesuaian efek suara		
		Kesesuaian animasi		
		Kesesuaian gambar		
		Kemasan		
b.	Pemrograman	Kemudahan penggunaan		
		Kinerja pengoperasian		

E. Aspek kualitas untuk ahli media (pengembangan)

No	Aspek	Indikator	Kriteria penilaian	
			Layak	Tidak layak
a.	Pra produksi	Kelengkapan bahan materi yang akan dimediasi		
		Kelengkapan peralatan		
		Kesesuaian materi dengan		

		alur jalannya program		
		Kesesuaian desain <i>lay out</i>		
		Kelengkapan prosedur pengembangan		
b.	Produksi	Kesesuaian materi yang dimediasi		
		Pergerakan animasi		
		Penyelesaian akhir		

SURAT PERNYATAAN JUDGEMENT EXPERT

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Noor Fitrihana, M.Eng.

NIP : 19760920 200112 1001

Bidang Keahlian : Ahli Media

Unit Kerja : Jurusan Pendidikan Teknik Busana

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Setelah saya mencermati, menelaah, memperhatikan dan menganalisis instrumen penelitian untuk tugas akhir skripsi yang berjudul “Peningkatan Kompetensi Membuat Pola Kemeja Anak Melalui Pembelajaran dengan Media Animasi pada Siswa Kelas X Tata Busana di SMK Diponegoro Depok” yang dibuat oleh:

Nama : Estri Wiyani

NIM : 08513242016

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Jurusan/fakultas : Pendidikan Teknik Boga dan Busana/ Teknik UNY

Dengan ini menyatakan bahwa instrumen media animasi, diberi tanda (√)

() Belum Valid

(√) Sudah Valid dengan Catatan

() Sudah Valid

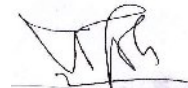
Catatan :

.....
.....

..... Demikian tinjauan yang saya lakukan dengan sungguh-sungguh, semoga bisa digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Mei 2012

Judment Expert



Noor Fitrihana, M. Eng.

NIP. 19760920 200112 1001

C. Aspek Kualitas Lembar Angket

No	Indikator	Kriteria Penilaian	
		Layak	Tidak Layak
1	Kesesuaian dengan kisi – kisi instrumen		
2	Tata bahasa masing-masing pernyataan		
3	Kemudahan dalam memahami masing-masing pernyataan		

SURAT PERNYATAAN JUDGEMENT EXPERT

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Noor Fitrihana, M.Eng.

NIP : 19760920 200112 1001

Bidang Keahlian : Ahli Media

Unit Kerja : Jurusan Pendidikan Teknik Busana

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Setelah saya mencermati, menelaah, memperhatikan dan menganalisis instrumen penelitian untuk tugas akhir skripsi yang berjudul “Peningkatan Kompetensi Membuat Pola Kemeja Anak Melalui Pembelajaran dengan Media Animasi pada Siswa Kelas X Tata Busana di SMK Diponegoro Depok” yang dibuat oleh:

Nama : Estri Wiyani

NIM : 08513242016

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Jurusan/fakultas : Pendidikan Teknik Boga dan Busana/ Teknik UNY

Dengan ini menyatakan bahwa instrumen angket, diberi tanda (√)

() Belum Valid

(√) Sudah Valid dengan Catatan

() Sudah Valid

Catatan :

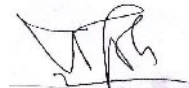
.....

.....

Demikian tinjauan yang saya lakukan dengan sungguh-sungguh, semoga bisa digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Mei 2012

Judgment Expert



Noor Fitrihana, M. Eng.

NIP. 19760920 200112 1001

Yogyakarta, Juni 2012

Lampiran : -

Hal : Permohonan Menjadi *Judgement Expert* (Ahli Media)
Untuk Media Animasi dan Angket

Kepada Yth,

Bapak M. Adam Jerusalem, M.T

Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat

Dalam rangka Penelitian Tindakan Kelas Tugas Akhir Skripsi, saya mohon bantuan bapak untuk memvalidasi instrumen tentang media animasi dan angket untuk penelitian saya yang berjudul "Peningkatan Kompetensi Membuat Pola Kemeja Anak Melalui Pembelajaran dengan Media Animasi pada Siswa Kelas X Tata Busana di SMK Diponegoro Depok".

Demikian permohonan ini saya buat, atas kesediaan bapak, saya mengucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

NB : Media Animasi dan angket terlampir.

Mengetahui,

Dosen Pembimbing Skripsi



Sugiyem, M.Pd.

NIP. 19751029 200212 2002

Pemohon,



Estri Wiyani

NIM. 08513242016

F. Aspek kualitas media untuk ahli media (hasil)

No	Aspek	Indikator	Kriteria Penilaian	
			Layak	Tidak layak
a.	Tampilan	Komposisi <i>lay out</i>		
		Kesesuaian <i>back ground</i> dan warna		
		Komposisi warna		
		Ukuran dan bentuk teks		
		Kesesuaian efek suara		
		Kesesuaian animasi		
		Kesesuaian gambar		
		Kemasan		
b.	Pemrograman	Kemudahan penggunaan		
		Kinerja pengoperasian		

G. Aspek kualitas untuk ahli media (pengembangan)

No	Aspek	Indikator	Kriteria penilaian	
			Layak	Tidak layak
a.	Pra produksi	Kelengkapan bahan materi yang akan dimediasi		
		Kelengkapan peralatan		

		Kesesuaian materi dengan alur jalannya program		
		Kesesuaian desain <i>lay out</i>		
		Kelengkapan prosedur pengembangan		
b.	Produksi	Kesesuaian materi yang dimediasi		
		Pergerakan animasi		
		Penyelesaian akhir		

SURAT PERNYATAAN JUDGEMENT EXPERT

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : M. Adam Jerusalem, M.T

NIP : 19780312 200212 1001

Bidang Keahlian : Ahli Media

Unit Kerja : Jurusan Pendidikan Teknik Busana

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Setelah saya mencermati, menelaah, memperhatikan dan menganalisis instrumen penelitian untuk tugas akhir skripsi yang berjudul “Peningkatan Kompetensi Membuat Pola Kemeja Anak Melalui Pembelajaran dengan Media Animasi pada Siswa Kelas X Tata Busana di SMK

Diponegoro Depok” yang dibuat oleh:

Nama : Estri Wiyani

NIM : 08513242016

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Jurusan/fakultas : Pendidikan Teknik Boga dan Busana/ Teknik UNY

Dengan ini menyatakan bahwa instrumen media animasi, diberi tanda (√)

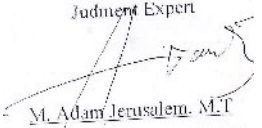
() Belum Valid

- (√) Sudah Valid dengan Catatan
 () Sudah Valid

Catatan :

.....

 Demikian tinjauan yang saya
 lakukan dengan sungguh-sungguh, semoga bisa digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Mei 2012
 Judgment Expert

 M. Adany Jerusalem M.T.
 NIP.19780312 200212 1001

D. Aspek Kualitas Lembar Angket

No	Indikator	Kriteria Penilaian	
		Layak	Tidak Layak
1	Kesesuaian dengan kisi – kisi instrumen		
2	Tata bahasa masing-masing pernyataan		
3	Kemudahan dalam memahami masing-masing pernyataan		

SURAT PERNYATAAN JUDGEMENT EXPERT

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : M. Adam Jerusalem, M.T

NIP : 19780312 200212 1001

Bidang Keahlian : Ahli Media

Unit Kerja : Jurusan Pendidikan Teknik Busana

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Setelah saya mencermati, menelaah, memperhatikan dan menganalisis instrumen penelitian untuk tugas akhir skripsi yang berjudul “Peningkatan Kompetensi Membuat Pola Kemeja Anak Melalui Pembelajaran dengan Media Animasi pada Siswa Kelas X Tata Busana di SMK

Diponegoro Depok” yang dibuat oleh:

Nama : Estri Wiyani

NIM : 08513242016

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Jurusan/fakultas : Pendidikan Teknik Boga dan Busana/ Teknik UNY

Dengan ini menyatakan bahwa instrumen angket, diberi tanda (√)

() Belum Valid

(√) Sudah Valid dengan Catatan

() Sudah Valid

Catatan :

Demikian tinjauan yang saya lakukan dengan sungguh-sungguh, semoga bisa digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Mei 2012
Judgment Expert
M. Adam Jerusalem, M.T
NIP. 19780312 200212 1001

Yogyakarta, Mei 2012

Lampiran : -

Hal : Permohonan Menjadi *Judgement Expert* (Ahli Materi)
Untuk Media Animasi, Lembar Observasi, Penilaian Unjuk Kerja

Kepada Yth,
Ibu Dr. Emy Budiastuti
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat

Dalam rangka Penelitian Tindakan Kelas Tugas Akhir Skripsi, saya mohon bantuan ibu untuk memvalidasi instrumen tentang media animasi, lembar observasi, penilaian unjuk kerja dan angket untuk penelitian saya yang berjudul "Peningkatan Kompetensi Membuat Pola Kemeja Anak Melalui Pembelajaran dengan Media Animasi pada Siswa Kelas X Tata Busana SMK Diponegoro Depok".

Demikian permohonan ini saya buat, atas kesediaan ibu, saya mengucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

NB : Media Animasi, Lembar Observasi dan Penilaian unjuk kerja terlampir.

Mengetahui,

Dosen Pembimbing Skripsi



Sugiyem, M.Pd

NIP. 19751029 200212 2002

Pemohon,



Estri Wiyani

NIM. 0851324201

C. Aspek Kualitas Lembar Observasi

No	Indikator	Kriteria Penilaian	
		Layak	Tidak Layak
1	Kesesuaian dengan kisi – kisi instrumen		
2	Kejelasan indikator		
3	Keruntutan indikator		
4	Tata bahasa pernyataan		

SURAT PERNYATAAN JUDGEMENT EXPERT

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Emy Budiastuti
NIP : 19590525 198803 2001
Bidang Keahlian : Busana Anak
Unit Kerja : Jurusan Pendidikan Teknik Busana
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Setelah saya mencermati, menelaah, memperhatikan dan menganalisis instrumen penelitian untuk tugas akhir skripsi yang berjudul “Peningkatan Kompetensi Membuat Pola Kemeja Anak Melalui Pembelajaran dengan Media Animasi pada Siswa Kelas X Tata Busana SMK Diponegoro Depok” yang dibuat oleh:

Nama : Estri Wiyani
NIM : 08513242016
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Jurusan/fakultas : Pendidikan Teknik Boga dan Busana/ Teknik UNY

Dengan ini menyatakan bahwa instrumen lembar observasi, diberi tanda (√)

- ☐ Belum Valid
☒ Sudah Valid dengan Catatan
☐ Sudah Valid

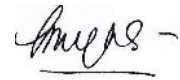
Catatan :

.....
.....
.....

Demikian tinjauan yang saya lakukan dengan sungguh-sungguh, semoga bisa digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Mei 2012

Judgment Expert



Dr. Emy Budiastuti

NIP. 19590525 198803 2001

B. Aspek Kualitas Lembar Unjuk Kerja

No	Indikator	Kriteria Penilaian	
		Layak	Tidak Layak
1	Evaluasi sesuai dengan indikator		
2	Evaluasi obyektif		
3	Evaluasi diurutkan berdasarkan urutan yang akan diamati		
4	Kriteria pencapaian indikator jelas		
5	Pembobotan setiap indikator tepat		

SURAT PERNYATAAN JUDGEMENT EXPERT

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Emy Budiastuti

NIP : 19590525 198803 2001

Bidang Keahlian : Busana Anak

Unit Kerja : Jurusan Pendidikan Teknik Busana

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Setelah saya mencermati, menelaah, memperhatikan dan menganalisis instrumen penelitian untuk tugas akhir skripsi yang berjudul “Peningkatan Kompetensi Membuat Pola Kemeja Anak Melalui Pembelajaran dengan Media Animasi pada Siswa Kelas X Tata Busana SMK Diponegoro Depok” yang dibuat oleh:

Nama : Estri Wiyani

NIM : 08513242016

Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Jurusan/fakultas : Pendidikan Teknik Boga dan Busana/ Teknik UNY

Dengan ini menyatakan bahwa instrumen lembar unjuk kerja, diberi tanda (√)

☐ Belum Valid

☒ Sudah Valid dengan Catatan

☐ Sudah Valid

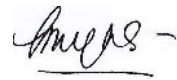
Catatan :

.....
.....

..... Demikian tinjauan yang saya
lakukan dengan sungguh-sungguh, semoga bisa digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Mei 2012

Judment Expert



Dr. Emy Budiastuti

NIP. 19590525 198803 2001

B. Aspek kualitas media untuk ahli materi

No	Aspek	Indikator	Kriteria penilaian	
			Layak	Tidak layak
a.	Pembelajaran	Rumusan kompetensi dasar		
		Rumusan indikator		
		Sistematika materi		
		Memberikan perhatian		
b.	Isi	Uraian materi		
		Pemberian contoh		
		Ketepatan materi yang dimediasi		

SURAT PERNYATAAN JUDGEMENT EXPERT

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Emy Budiastuti
NIP : 19590525 198803 2001
Bidang Keahlian : Busana Anak
Unit Kerja : Jurusan Pendidikan Teknik Busana
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Setelah saya mencermati, menelaah, memperhatikan dan menganalisis instrumen penelitian untuk tugas akhir skripsi yang berjudul “Peningkatan Kompetensi Membuat Pola Kemeja Anak Melalui Pembelajaran dengan Media Animasi pada Siswa Kelas X Tata Busana SMK

Diponegoro Depok” yang dibuat oleh:

Nama : Estri Wiyani
NIM : 08513242016
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Jurusan/fakultas : Pendidikan Teknik Boga dan Busana/ Teknik UNY

Dengan ini menyatakan bahwa instrumen media animasi, diberi tanda (√)

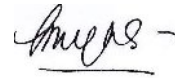
- ☐ () Belum Valid
- ☒ (√) Sudah Valid dengan Catatan
- ☐ () Sudah Valid

Catatan :

.....
.....
..... Demikian tinjauan yang saya
lakukan dengan sungguh-sungguh, semoga bisa digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Mei 2012

Judgment Expert



Dr. Emy Budiastuti

NIP. 19590525 198803 2001

Yogyakarta, Mei 2012

Lampiran : -

Hal : Permohonan Menjadi *Judgement Expert* (Ahli Materi)
Untuk Media Animasi, Lembar Observasi, Penilaian Unjuk Kerja

Kepada Yth,
Ibu Rumi Astuti, S. Pd. T
Guru Program Keahlian Tata Busana
SMK Diponegoro Depok
Di Sleman Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat

Dalam rangka Penelitian Tindakan Kelas Tugas Akhir Skripsi, saya mohon bantuan ibu untuk memvalidasi instrumen tentang media animasi, lembar observasi dan lembar penilaian unjuk kerja untuk penelitian saya yang berjudul "Peningkatan Kompetensi Membuat Pola Kemeja Anak Melalui Pembelajaran dengan Media Animasi pada Siswa Kelas X Tata Busana SMK Diponegoro Depok".

Demikian permohonan ini saya buat, atas kesediaan ibu, saya mengucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

NB : Media Animasi, Lembar Observasi dan Penilaian unjuk kerja terlampir.

Mengetahui,

Dosen Pembimbing Skripsi



Sugiyem, M.Pd

NIP. 19751029 200212 2002

Pemohon,



Estri Wiyani

NIM. 08513242016

D. Aspek Kualitas Lembar Observasi

No	Indikator	Kriteria Penilaian	
		Layak	Tidak Layak
1	Kesesuaian dengan kisi – kisi instrumen		
2	Kejelasan indikator		
3	Keruntutan indikator		
4	Tata bahasa pernyataan		

SURAT PERNYATAAN JUDGEMENT EXPERT

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rumi Astuti, S.Pd.T
Bidang Keahlian : Busana Anak
Unit Kerja : Program Keahlian Tata Busana
SMK Diponegoro Depok

Setelah saya mencermati, menelaah, memperhatikan dan menganalisis instrumen penelitian untuk tugas akhir skripsi yang berjudul “Peningkatan Kompetensi Membuat Pola Kemeja Anak Melalui Pembelajaran dengan Media Animasi pada pada Siswa Kelas X Tata Busana SMK Diponegoro Depok” yang dibuat oleh:

Nama : Estri Wiyani
NIM : 08513242016
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Jurusan/fakultas : Pendidikan Teknik Boga dan Busana/ Teknik UNY

Dengan ini menyatakan bahwa instrumen lembar observasi, diberi tanda (√)

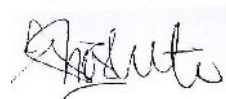
- () Belum Valid
- () Sudah Valid dengan Catatan
- (√) Sudah Valid

Catatan :

.....
.....
..... Demikian tinjauan yang saya
lakukan dengan sungguh-sungguh, semoga bisa digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Mei 2012

Judment Expert



Rumi Astuti, S.Pd. T

C. Aspek Kualitas Lembar Unjuk Kerja

No	Indikator	Kriteria Penilaian	
		Layak	Tidak Layak
1	Evaluasi sesuai dengan indikator		
2	Evaluasi obyektif		
3	Evaluasi diurutkan berdasarkan urutan yang akan diamati		
4	Kriteria pencapaian indikator jelas		
5	Pembobotan setiap indikator tepat		

SURAT PERNYATAAN JUDGEMENT EXPERT

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rumi Astuti, S.Pd. T
Bidang Keahlian : Busana Anak
Unit Kerja : Program Keahlian Tata Busana
SMK Diponegoro Depok

Setelah saya mencermati, menelaah, memperhatikan dan menganalisis instrumen penelitian untuk tugas akhir skripsi yang berjudul “Peningkatan Kompetensi Membuat Pola Kemeja Anak Melalui Pembelajaran dengan Media Animasi pada Siswa Kelas X Tata Busana SMK Diponegoro Depok” yang dibuat oleh:

Nama : Estri Wiyani
NIM : 08513242016
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Jurusan/fakultas : Pendidikan Teknik Boga dan Busana/ Teknik UNY

Dengan ini menyatakan bahwa instrumen lembar unjuk kerja, diberi tanda (√)

() Belum Valid

- () Sudah Valid dengan Catatan
 (√) Sudah Valid

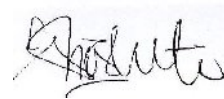
Catatan :

.....

..... Demikian tinjauan yang saya lakukan dengan sungguh-sungguh, semoga bisa digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Mei 2012

Judment Expert



Rumi Astuti, S. Pd. T

C. Aspek kualitas media untuk ahli materi

No	Aspek	Indikator	Kriteria penilaian	
			Layak	Tidak layak
a.	Pembelajaran	Rumusan kompetensi dasar		
		Rumusan indikator		
		Sistematika materi		
		Memberikan perhatian		
b.	Isi	Uraian materi		
		Pemberian contoh		
		Ketepatan materi yang dimediakan		

SURAT PERNYATAAN JUDGEMENT EXPERT

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rumi Astuti, S.Pd. T
Bidang Keahlian : Busana Anak
Unit Kerja : program Keahlian Tata Busana
SMK Diponegoro Depok

Setelah saya mencermati, menelaah, memperhatikan dan menganalisis instrumen penelitian untuk tugas akhir skripsi yang berjudul “Peningkatan Kompetensi Membuat Pola Kemeja Anak Melalui Pembelajaran dengan Media Animasi pada Siswa Kelas X Tata Busana SMK

Diponegoro Depok” yang dibuat oleh:

Nama : Estri Wiyani
NIM : 08513242016
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Jurusan/fakultas : Pendidikan Teknik Boga dan Busana/ Teknik UNY

Dengan ini menyatakan bahwa instrumen media animasi, diberi tanda (√)

- ☐ () Belum Valid
- ☐ () Sudah Valid dengan Catatan

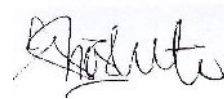
(√) Sudah Valid

Catatan :

.....
.....
..... Demikian tinjauan yang saya
lakukan dengan sungguh-sungguh, semoga bisa digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Mei 2012

Judgment Expert



Rumi Astuti, S.Pd. T

B. Aspek kualitas soal tes pilihan ganda

No	Indikator	Kriteria Penilaian	
		Layak	Tidak Layak
1	Kesesuaian dengan kisi – kisi instrumen		
2	Kesesuaian dengan kompetensi yang dicapai		
3	Kesesuaian dengan materi		
4	Kemudahan untuk memahami pertanyaan		
5	Tata bahasa pertanyaan		

SURAT PERNYATAAN JUDGEMENT EXPERT

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rumi Astuti, S.Pd. T
Bidang Keahlian : Busana Anak
Unit Kerja : program Keahlian Tata Busana
SMK Diponegoro Depok

Setelah saya mencermati, menelaah, memperhatikan dan menganalisis instrumen penelitian untuk tugas akhir skripsi yang berjudul “Peningkatan Kompetensi Membuat Pola Kemeja Anak Melalui Pembelajaran dengan Media Animasi pada Siswa Kelas X Tata Busana SMK Diponegoro Depok” yang dibuat oleh:

Nama : Estri Wiyani
NIM : 08513242016
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Jurusan/fakultas : Pendidikan Teknik Boga dan Busana/ Teknik UNY

Dengan ini menyatakan bahwa instrumen soal tes, diberi tanda (√)

- () Belum Valid
- () Sudah Valid dengan Catatan
- (√) Sudah Valid

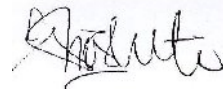
Catatan :

.....
.....
.....

Demikian tinjauan yang saya lakukan dengan sungguh-sungguh, semoga bisa digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Mei 2012

Judment Expert



Rumi Astuti, S.Pd. T



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(B A P P E D A)

Alamat : Jl Parasamya No. 1 Beran, Tridadi, Sleman 55511
Telp. / Fax. (0274) 868800 E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 1668 / 2012

TENTANG
PENELITIAN

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Keputusan Bupati Sleman Nomor : 55/Kep.KDH/A/2003 tentang Izin Kuliah Kerja Nyata, Praktek Kerja Lapangan, dan Penelitian.
Menunjuk : Surat dari Sekretariat Daerah Pemerintah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor : 070/4825/V/5/2012 Tanggal : 16 Mei 2012 Hal : Ijin Penelitian

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : **ESTRI WIYANI**
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 08513242016
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : U N Y
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Karangmalang, Yogyakarta
Alamat Rumah : Pondok Condongcatur Depok Sleman
No. Telp / HP : 0274-885922
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul :
"PENINGKATAN KOMPETENSI MEMBUAT POLA KEMEJA ANAK MELALUI PEMBELAJARAN DENGAN MEDIA ANIMASI PADA SISWA KELAS X TATA BUSANA DI SMK DIPONEGORO DEPOK"
Lokasi : SMK Diponegoro Depok
Waktu : Selama 3 bulan mulai tanggal : 16 Mei 2012 s/d 16 Agustus 2012

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. *Wajib melapor diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.*
2. *Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.*
3. *Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.*
4. *Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Bappeda.*
5. *Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.*

Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman
Pada Tanggal : 16 Mei 2012

Tembusan Kepada Yth. :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Ka. Kantor Kesatuan Bangsa Kab Sleman.
3. Ka. Dinas Pendidikan, Pemuda & OR Kab. Sleman
4. Ka. Bid. Sosbud Bappeda Kab. Sleman
5. Camat Kec. Depok
6. Ka. SMK Diponegoro Depok
7. Dekan Fak. Teknik-UNY
8. Pertinggal

a.n. Kepala Bappeda Kab. Sleman
Ka. Bidang Pengendalian & Evaluasi
u.b. Ka. Sub. Bid. Litbang

SRI NURHIDAYAH, S.Si, MT
Pembina, IV/a



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta. 55281
Telp. (0274) 586168 psw. 276,289,292 (0274) 566734 Fax. (0274) 586734
website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail: ft@uny.ac.id ; teknik@uny.ac.id



Certificate No. QSC 00532

Nomor : 1582/UN34.15/PI/2012
Lamp. : 1 (satu) bendel
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

15 Mei 2012

Yth.

1. Gubernur Provinsi DIY c.q. Ka. Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY
2. Bupati Sleman c.q. Kepala Bappeda Kabupaten Sleman
3. Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Propinsi DIY
4. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman
5. KEPALA SMK DIPONEGORO SLEMAN

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul **"PENINGKATAN KOMPETENSI MEMBUAT POLA KEMEJA ANAK MELALUI PEMBELAJARAN DENGAN MEDIA ANIMASI PADA SISWA KELAS X TATA BUSANA DI SMK DIPONEGORO DEPOK"**, bagi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

No.	Nama	NIM	Jurusan/Prodi	Lokasi Penelitian
1	Estri Wiyani	08513242016	Pend. Teknik Busana - S1	SMK DIPONEGORO SLEMAN

Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu : Sugiyem, M.Pd.
NIP : 19751029 200212 2 002

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai tanggal 15 Mei 2012 sampai dengan selesai.

Demikian permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik selama ini, kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,
u.b. Wakil Dekan I,



[Signature]
Drs. Sunaryo Soenarto
NIP. 19580630 198601 1 001

Tembusan:
Ketua Jurusan



PEMERINTAH PROVINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/4825/VI/5/2012

Membaca Surat : Dekan Fak. Teknik UNY
Tanggal : 15 Mei 2012

Nomor : 1582/UN34.15/PL/2012
Perihal : Ijin Penelitian

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
 3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
 4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : ESTRI WIYANI
Alamat : KARANGMALANG YK
Judul : PENINGKATAN KOMPETENSI MEMBUAT POLA KEMEJA ANAK MELALUI PEMBELAJARAN DENGAN MEDIA ANIMASI PADA SISWA KELAS X TATA BUSANA DI SMK DIPONEGORO DEPOK
Lokasi : KAB SLEMAN Kota/Kab. SLEMAN
Waktu : 16 Mei 2012 s/d 16 Agustus 2012

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Provinsi DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprov.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprov.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta

Pada tanggal 16 Mei 2012

A.n Sekretaris Daerah

Asisten Perencanaan dan Pembangunan

Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Ir. Joko Wuryantoro, M.Si

NIP. 19580108 198603 1 011

Tembusan :

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Bupati Sleman, cq Bappeda
3. Ka. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Prov. DIY
4. Dekan Fak. Teknik UNY
5. Yang Bersangkutan

